#276 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

PS4 PRO
KRACHTPATSER!

WATCH DOGS 2
VETTE KLUIF!

NINTENDO SWITCH
CONSOLE ÉN HANDHELD!

POKÉMON SUN AND MOON
HEMELS!

FINAL FANTASY XV

PLUS: CIVILIZATION VI VEROVERT GOUD • XENOVERSE 2 IS DE BESTE DRAGON BALL GAME OOIT • EVER OASIS IS EEN VERFRISSENDE RPG • FLORIAN VIERT FINAL FANTASY FEEST IN VEGAS • WELKE NAJAARSSHOOTERS MAG JE NIET MISSEN? • FLORIANS NIEUWE VR-RUBRIEK • ANGSTAANJAGENDE ERVARINGEN MET DE HOLOLENS • GRADDUS GAMET MET Z'N MOEDER • EERSTE HITMAN SEIZOEN IS EEN SCHOT IN DE ROOS • SINGLEPLAYER INFINITE WARFARE MAAKT VEEL GOED • DE ACHT BESTE GAMES OP DE MINI-NES • TITANFALL 2. SYBERIA 3 • SKYLANDERS IMAGINATORS • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
DEC 2016
BP € 4,95







Pag. 062

INHOUD

Alle bekende historische figuren zijn weer van de partij in de nieuwe Civilization. De gameplay gaat in dit zesde deel echter een stuk dieper en het spel is veelzijdiger, verrassender en dynamischer dan ooit. 'Misschien wel de beste Civ-game uit de hele reeks', aldus Jan.



Pag. 032

Pag. 042

Pag. 050

Pag. 048



Pag. 052



Pag. 056

Pag. 068

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEW

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost met ingang van januari 2017 € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

MOOIE TIJDEN VOOR DE GAMER



Vermoedelijk omdat ik al meer dan twintig jaar over videogames schrijf, krijg ik regelmatig de vraag 'moet je niet eens wat anders gaan doen?' Best gek eigenlijk, want een leraar, tandarts of metselaar die net zo lang in het vak zit, zal niet snel een dergelijke vraag krijgen. 'Maar vind je het dan nog steeds leuk?' Jazeker, en helemaal in tijden als deze. Als Sony met een 'nieuwe' PS4 komt (zie pagina 34, 35, 36 en 37), Nintendo de gunst van de gamer probeert terug te winnen met de Switch (zie pagina 50 en 51) en Rockstar eindelijk een tipje van sluier oplicht over Red Dead Redemption 2. Nieuwe apparaten en spelbelevingen, nieuwe delen van bestaande games, of aankondigingen van nog onbekende ip's... daar doe je het voor. Dat zijn de momenten waarop ik mijn bloed sneller voel stromen en opveer. Maar hoe leuk en spannend vooruitkijken ook is, terugblikken hoort er ook bij. Zo mag je 2016 toch wel het jaar van de VR noemen. De nieuwe techniek is nog verre van gemeengoed, maar de hoeveelheid ontwikkelaars en games op de markt geven een goede indicatie dat VR nu eindelijk here to stay is. Daarom vanaf dit nummer een nieuwe rubriek: Florians VR View, zodat je ook op VR-gebied iedere maand up to date bent. ● *Jan*



VR IS EEN BLIJVERTJE

IEMAND MOET HET DOEN

Huh? Een zwembad onder de Eifeltoren. Wie is hier aan het Photoshoppen geweest? Nou, niemand, want de foto klopt helemaal... alleen is ie niet in Parijs gemaakt, maar in Las Vegas, waar Florian en cameraman Veras waren ter ere van het Final Fantasy XIV Fan Fest.
En dat het ook echt een feest werd, lees je in Florians verslag op pagina 36 en 37.



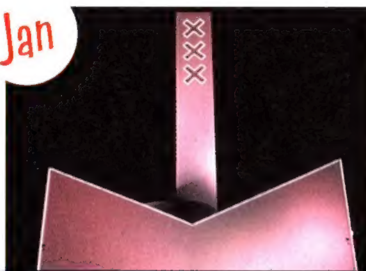
Samuel



Genoot deze maand...

... eindelijk weer eens van een échte vakantie, bij m'n familie in het zuiden van Spanje. Eindelijk ook de rots van Gibraltar beklommen. Chillen met aapjes, enzo. (Nee, da's niet de familie waar ik 't over had.)

Jan



At deze maand...

... op de twintigste verdieping van de A'DAM-toren en genoot van het epische uitzicht. Amsterdam wat ben je mooi!

JJ



Heeft sinds afgelopen maand...

... een nieuwe baan: regisseur. Sinds ik ooit een McDrive bezocht, wilde ik al zo'n headset op.

Ondertussen...

Verbleef deze maand...

... een kleine week in het Disneyland voor volwassenen, Las Vegas! Samen met cameraman Veras maakte ik Vegas nog onveiliger en onze avonturen kan je in twee PU-TV items zien op PU.nl.



Florian

Was deze maand...

... weer op co-op avontuur in Skylanders met m'n vriendin tussen al het schietgeweld door. Alleen nu is de PlayStation steeds bezet!



Tjeerd

Was deze maand...

... net zo'n koter als m'n neefjes, toen ik met hen en m'n zus rondstuiterde in LEGO World. Next up: Marvel Universe Live! met m'n andere neefje!



Wouter

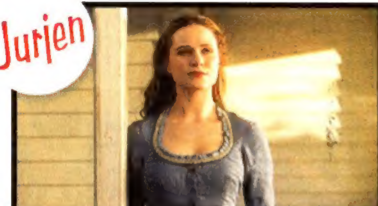
Ed



Kwam deze maand...

... een oude bekende tegen op de Titanfall 2 launchparty. Niels Roodenburg, ex-hoofdredacteur/uitgever van PU was er ook, dus de avond kon wat mij betreft niet meer stuk!

Jurjen



Werd deze maand...

... verliefd! Nee, niet op deze dame (hoewel die er ook mag zijn) maar op de serie waarin ze speelt: Westworld. Denk aan de ultieme cowboygame ervaring (met levensechte, neerknalbare robots als NPC's) en je hebt al een aardig idee waar het over gaat.

Graddus



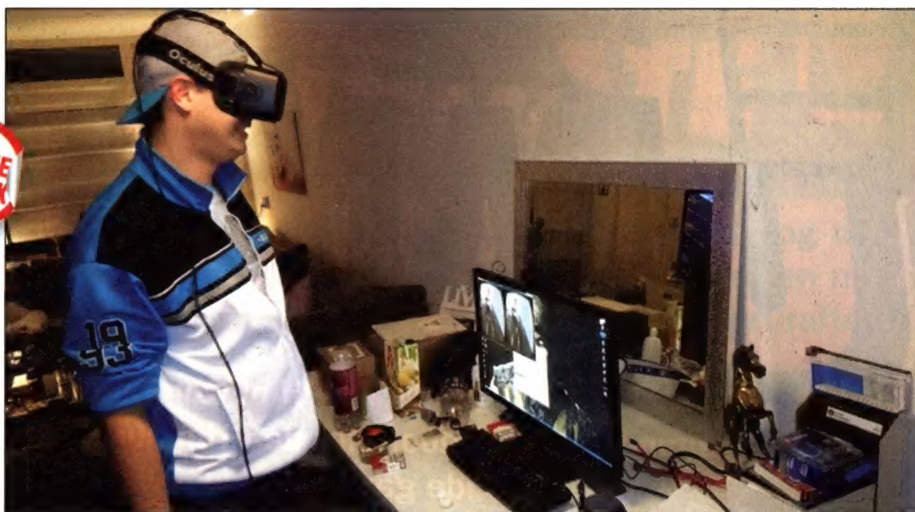
Was deze maand...

... voor de preview van Syberia 3 in het gebouw waar ooit de Nederlandse cultfilm De Lift werd opgenomen. Eén keer raden wat er daar niet werkte!

Wordt vervolgd...

FLORIANS VR VIEW

NIEUWE RUBRIEK



Op pagina 54 vind je een oproep om je mening te geven over ons blaadje, en dan kan je bijvoorbeeld ook suggesties doen voor nieuwe rubrieken. Mocht je nou denken 'een VR-rubriek zou ik wel tof vinden', Ha! Dan ben je te laat baklap, want die hebben we al!
Met ingang van dit nummer gaat Florian namelijk een vaste pagina vullen met het laatste VR-nieuws, reviews van VR-games en andere ditjes en datjes op het gebied der virtuele realiteit. Nu is het natuurlijk mogelijk dat je het idee van een VR-rubriek in de PU juist superkut vindt... en dat kan je dan wél meteen kwijt in je 'mening mailtje' naar ons.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

OUDE RUBRIEK

Omdat we in dit nummer een nieuwe rubriek introduceren, en Ed de dingen graag in evenwicht houdt, vond hij het een mooi moment om tegelijkertijd een oude rubriek in ere te herstellen: Uit Den Ouden Doosch. Het idee is dat Ed weer elke maand een duik neemt in zijn verzameling PU's en een paginaatje/fragment selecteert waar hij effe kort iets bij vertelt.



'Wouter had een paar jaar terug het briljante idee om de rubriek Ook Gespeeld te starten, zodat we games konden bespreken zonder er gelijk minstens een hele pagina aan kwijt te zijn. Iedereen vond het een uitstekend plan en nog steeds is die rubriek in onze ogen helemaal top.
Ik heb Wouter maar nooit verteld dat we een soortgelijke rubriek ('Shortcuts') achttien jaar geleden ook al hadden...'



SYYRAH The Warp Hunter

Flying Corps Gold

Civil War 2

Blast Radius

Syn-Factor

NBA Hangtime

68

DE REGIESTOEL



Zó, dat was best lang geleden dat we voor de laatste keer een aflevering van De Regiestoel in de PU hadden. Je weet toch? Dat een PU-redacteur zelf een game verzint. Een concept waar al heel wat leuke (en idiote) ideeën voor games uit zijn voortgekomen. Soms zelfs zo tof dat ontwikkelaars ermee aan de slag zijn gegaan.
In dit nummer is het de beurt aan Graddus, die de 'Socially Awkward Simulator' heeft bedacht, en dat idee kon ook alleen maar van hem komen.
Het leukste van deze rubriek is misschien nog wel dat onze striptekenaar Jordi er altijd een waanzinnige tekening bij maakt. Zo ook deze maand. Enjoy!

★ PU.NL

VASTE RUBRIEK

Er is weer fors geknald op PU-TV afgelopen maand, met afleveringen van PU Live, De Hardwarehoek, Versus, Wouter als worstelaar, Florian in Las Vegas en nog heel veel meer, maar het leukste filmpje vond ik toch wel 'Help mijn stagiair is niet mannelijk genoeg'.
Bedacht door Tjeerd wordt stagiair Fernando gedrild om een echte kerel te worden en het resultaat is een werkelijk hilarisch filmpje dat je zeker nog effe moet bekijken mocht je het gemist hebben. En als je dan toch bezig bent, check dan ook gelijk het bijbehorende blooperfilmpje, want daar krijg je helemaal een goed humeur van.





PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Broederliefde

Zeggen dat wij een hechte community hebben, is hetzelfde als zeggen dat Trump een ontzettende mega-wanker is: een behoorlijke understatement. Uit deze comment uitwisseling blijkt maar weer eens hoeveel liefde er op PU.nl is:

ShadowKiller — Reageer
Hoi.
Doei.
Ik ga call of duty spelen.
Kusje

Enzevil
"Hoi."
:)
"Doei."
:)
"Ik ga call of duty spelen."
:(

ShadowKiller
Goedmaakseks?

CHECK!
PU.nl/ /LegioContentUpdate

Gibson is full of it

We plaatsen zo vaak als het interess- en relevant is een filmnieuwtje op PU.nl, want de PUmmunity heeft niet alleen over videogames zijn mening klaarstaan. Zo ging men behoorlijk los toen Mel Gibson beweerde dat Marvel-films gewelddadiger zijn dan de flicks die hij geregisseerd heeft:

Onlysurvivor — Reageer
Apocalypto, braveheart en The Patriot waren alle drie stuk voor stuck kut films.

Mr.Doom
1. The Patriot is niet van Mel Gibson, hij was enkel acteur.
2. Zeg dat tegen tegen de 5 oscars die Braveheart heeft gewonnen

EastwoodEagle
Braveheart klopte historisch gezien voor geen meter, maar een kutfilm?
Go wash your mouth boy!!

CHECK!
PU.nl/ MelGibsonoverMarvelFilms

Babylonische verwarring

Onze PU.nl freelancer Bas is een goeie jongen, maar heeft nogal de neiging om anglicismen te gebruiken. Dan krijg je dus allerlei halfbakken uitspraken waar sommige mensen van in de war raken.

EarlyGamer — Reageer
Welke receptie?

Sledge
Heb je geen uitnodiging gekregen? Was supergezellig, bier bitterballen, strippers.

CHECK!
PU.nl/ /GTA70Miljoen







ESPORTS UPDATE

Het is afgelopen maand pijnlijk duidelijk geworden dat we in Nederland nog niet echt meedoen in de top van eSports. Thijs Molendijk greep naast de prijzen met Hearthstone, Joey Steltenpool deed het slecht met G2 in LoL en onze StarCrafters wisten zich niet te plaatsen voor Blizzcon.

Maar er gloort hoop aan de horizon, want Nederland barst van het talent. Zo doet Counter-Striker ChrisJ het bijzonder lekker de laatste tijd met zijn team MouseSports dat de halve finales heeft gehaald van de ESL Pro in Brazilië én zich tevens heeft gekwalificeerd voor de play-offs van de prestigieuze ELeague.

Daarnaast is er goed nieuws voor Rocket League fans in Nederland, want de finales van de World Series komen naar Amsterdam! En dat is zeker leuk voor Remkoe van Northern Gaming die dan dus een thuiswedstrijd speelt.



Overwatch League

Blizzard gaat met Overwatch vol voor eSports! Op Blizzcon werd Zuid-Korea al overtuigend wereldkampioen ten koste van Rusland (zie foto), maar vanaf nu wordt het menens. De Overwatch League is namelijk opgericht, een competitie waarin teams kunnen promoveren en degraderen, en de spelers een contract krijgen met een vast salaris en andere voordelen. De twist is dat elk team een stad gaat vertegenwoordigen, en naarmate de League groeit, zullen er steeds meer steden toegevoegd worden.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

DREAMHACK WINTER 2016

24 - 26 november - Met onder andere: CS:GO, Hearthstone, Overwatch, Smash Bros. Melee en FIFA 17 $ 217.500

ROCKET LEAGUE

3 - 4 december - Rocket League Championship Series $ 250.000

LEAGUE OF LEGENDS

8 - 11 december - All Stars

De jaarafsluiter van League of Legends, waarin de populairste spelers uit elke regio worden gemixt en demo-matches worden gespeeld. Dit jaar bestaat team Ice uit: Europa, China en Taiwan. Team Fire bestaat uit Zuid-Korea, Noord-Amerika en een wildcard.

DOTA 2

3-10 december - The Boston Major $ 3.000.000

Een van de belangrijkste DOTA toernooien van het jaar met zestien teams die strijden om een gigantische prijzenpot. Het is duidelijk: als je geld wil verdienen, moet je DOTA 2 gaan spelen.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

29 november - 3 december - ELeague finales $ 1.100.000

De playoffs van de ELeague bevat sowieso een Nederlander, want ChrisJ heeft zich als poulewinnaar geplaatst met zijn team MouseSports.

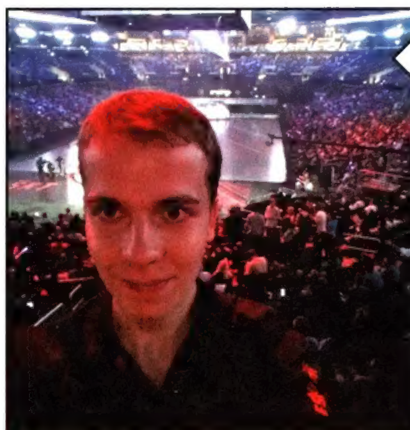
IEM OAKLAND - 16-20 november - $ 300.000



"Ik denk dat we heel blij kunnen zijn met onze plaatsing voor de ELeague playoffs en een plek in de top 4 van de EPL, onze eerste twee toernooien met onze nieuwe speler loWel."

Instagram **@CHRISJCSGO**

Counter-Striker ChrisJ ziet er wel een beetje uitgeblust uit na de goede prestaties die hij heeft neergezet met zijn team MouseSports.



"In plaats van naar mijn hotelkamer, besloot ik naar de LoL World Championships te gaan om wat op te vrolijken. Fantastische games en shows!"

twitter **@G2THIJS**

Na zijn teleurstellende uitschakeling tijdens de wereldkampioenschappen Hearthstone op Blizzcon, besloot onze Thijs maar effe de bloemetjes buiten te zetten.

Power Spy

● Er is deze maand heel wat gebeurd. Zo is de PS4 Pro gelanceerd en werd de Nintendo Switch voor het eerst getoond.

● Oh ja, en er was ook nog iets met een nieuwe President van Amerika.

● Trump zei ooit over games: "De verheerlijking van geweld in videogames moet stoppen! Het creëert monsters!"

● Die gast moet back in the days veel gegamed hebben dan.

● De Powerspy hoopt dat de E3 wel blijft, al mag die ook best naar Canada verhuizen.

● Mocht je toch reden zien voor een feestje: volgens de trailer kun je dan het beste je Switch meenemen om aan je vrienden te laten zien hoe vet die nieuwe Nintendo console wel niet is.

● Ze hebben bij Nintendo zeker nog nooit vrienden over de vloer gehad die op een feestje achter je spelcomputer zijn gaan zitten.

● Ten eerste verneuken ze per ongeluk je savegames of deleten ze 'voor de grap' al je shit.

● Ten tweede plakken je controllers de volgende dag als de moeder en zitten overal stukjes chips en borrelnootjes tussen.

● Om maar niet te spreken van het schermpje, dat aan het einde van de avond onder de ranzige vingervlekken zit. Gelukkig is dat poeder van Samuel er wel makkelijk af te vegen...

● En berg je figurines ook maar op in dat geval. Het is meer dan eens gebeurd dat we een Super Mario in ons aquarium of een Spyro-draakje in het afvoerputje van de douche terugvonden.

● De Powerspy heeft het ook niet zo op de nieuwe PS4, oftewel de Geldklopper Pro, de WieDeFuckHeeftErNou4K Pro.

● Ha! Nu weet je in ieder geval wie de Powerspy niét is. Jan heeft geld zat en is z'n kritische vermogen al heel lang geleden kwijtgeraakt, en Florian is zelfverklaard Sony fanboy én heeft een afwijking, waardoor hij zonder nadenken altijd de nieuwste hardware móet kopen. »

OPUNIE

IN DE WANDELGANGEN

Een van mijn hobbies is lopen. En dan niet op een loopband, langs het strand of in het bos, maar door de wandelgangen van de industrie. Dan hoor je namelijk nog weleens wat. Zo ook afgelopen maand.

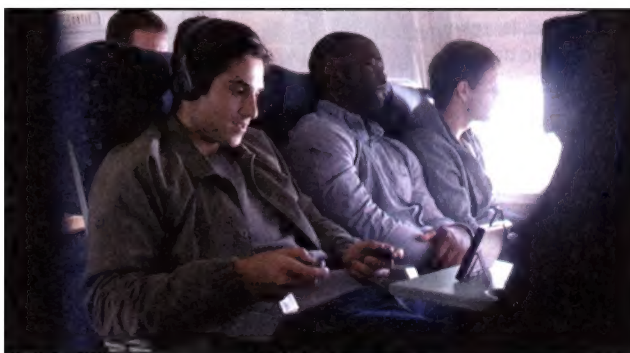
door: JJ
twitter.com/GKJJ

• In de vorige PU voorspelde ik dat na de launch van Mafia 3, Red Dead Redemption 2 aan de beurt was bij Take 2. Dat het echter zo snel ging, had ik niet verwacht. Naar nu blijkt, was de rappe aankondiging echter geheel volgens plan. De game is namelijk al drie jaar in ontwikkeling! Wat weer eens bewijst dat Rockstar de koning van de geheimhouding is. Na RDR2 is het weer aan 2K om met een Triple A game te komen. En dat wordt de nieuwe BioShock.

• Nintendo gaat met de Switch alles op alles zetten om de 'echte gamer' terug te winnen. Voor het eerst sinds tijden geen kids, oma's of happy families in de reveal trailer van hun nieuwe console, maar jonge en volwassen gamers.

Wat ook in deze richting wijst, is het feit dat de developer kit van de Switch zo'n beetje de goedkoopste uit de geschiedenis lijkt te zijn. Voor duizend dollar kun je aan de slag. Nintendo wil duidelijk meer dan alleen hun eigen games op de Switch. En de prijs van het apparaat zou 299,- worden, als we de wandelgangen mogen geloven.

• Microsoft schijnt in het diepste geheim bezig te zijn met een enorme big bang rondom de release van de Scorpio. Zo zou er gewerkt worden aan een samenwerking met Steam op de nieuwe console. Ook is men druk bezig met een bundeling met VR-headsets die een beduidend betere resolutie zouden moeten geven dan PS VR én ook nog eens even duur zijn!



KAREN NEEMT HAAR SWITCH MEE

In deze PU vertelt Jurjen jullie alles over de Switch. Maar wat hij ook schrijft, dé hit uit de trailer is de dame met de bobline haircut die haar Switch meeneemt naar het feestje van de buurvrouw.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De online community heeft haar massaal omarmd en 'Karen' gedoopt. Op het populaire forum Reddit heeft Karen zelfs een eigen pagina met duizenden subscribers.

De reden voor die populariteit is echter niet zo positief. Want hoe kan het dat ze zo geobsedeerd is door haar nieuwe console dat ze het ding meeneemt naar een dikke party waar knappe boys en girls rondlopen die lekker aan het drinken en dansen zijn?

Is dat de wereld zoals Nintendo die voor zich ziet?



"Oh shit, Karen brought her stupid Nintendo thing to the party again. We're DRINKING, Karen. We're having CONVERSATIONS."

PU SERIOUS GAMING



Deze punnik-oma was er snel bij!





BEYOND GOOD & EVIL 2 GEEN LAUNCHGAME SWITCH

Beyond Good & Evil 2 is in de maak. Eigenlijk wisten we dit al bijna zeker, de titel is ook al meerdere keren in deze rubriek langsgekomen, maar het is toch wel lekker dat het bestaan en de ontwikkeling van deze klassieker inmiddels officieel is bevestigd.

Het is overigens grappig hoe door de jaren heen een game die de pers bejubelde, maar het publiek niet massaal oppikte, uitgroeide tot een cultklassieker. De roep om een sequel bleef en Ubisoft heeft er dus uiteindelijk aan toegegeven.

Mijn Glazen Bol had aanvankelijk het idee dat BG&E 2 een launchgame zou worden voor de Nintendo Switch, maar nu dit apparaat zich al in maart 2017 aandient met een Zelda én een nieuwe Mario, lijkt die kans heel klein. Sowieso is de game zo vaak terug naar de tekentafel gegaan dat ie zich op dit moment nog altijd in een prematuur fase van ontwikkeling bevindt.

Geen launchgame dus, eerder Q1 2018 vreest m'n bolleke.





COMMENTAAR **JURJEN**

twitter.com/JurjenT

NINTENDO LEERT COMMUNICEREN

Heb je de trailer van de Nintendo Switch gezien? Cool hè? Verderop in dit blad kun je lezen wat de trailer ons allemaal over Nintendo's nieuwste console heeft verteld. Maar ik wil het nu graag even over die trailer zelf hebben, want die zat echt verdomd goed in elkaar.

Kun je je de onthullingstrailer van de Wii U nog herinneren? Daarin zag je onder andere hoe een meisje de Wii U controller op de grond legde. WTF? Vervolgens zwaaide ze met een Wii-controller over de Wii U-controller om de bal vanaf het touchscreen naar het tv-scherm te meppen. Dit werd gevolgd door de tekst 'Get new views with the new controller'.

In dezelfde trailer zag je ook iemand het Link-personage op het touchscreen van de controller tekenen. En op het Balance Board stappen, waarbij het gewicht werd weergegeven op het scherm van de controller. De Wii U zelf werd niet getoond.

Gevolg van de Wii U-trailer: totale verwarring. De meeste mensen dachten dat het om een nieuwe controller voor de Wii ging. Sommige mensen denken dat nog steeds. Bovendien voelde geen gamer in het publiek zich aangesproken. Er werden toepassingen getoond die niemand verlangde. Hoe anders is dat met de trailer voor de Switch.

Eigenlijk is de Switch best wel een ingewikkeld apparaat, om te communiceren. Het is zowel een tv-console als een handheld, er zitten hulpstukken bij, enzovoort. Maar na het zien van de trailer snapt iedereen wat de Switch is en hoe hij werkt. Daarbij worden bepaalde functies van het ding ook bewust verzwegen. Waarschijnlijk spelen motion controls en touchscreen besturing ook wel een rol, maar geen hint daarnaar in de trailer. Boodschap: dit is een game console. Die je ook mee naar buiten kunt nemen. Helder.

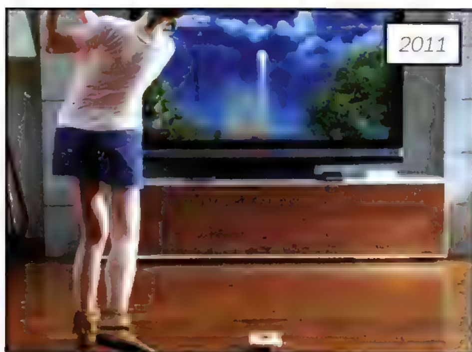
Verder toont het filmpje de knappe twintigers waar mensen zich graag mee identificeren, die de games spelen die moderne mensen graag spelen. De nieuwe Zelda, een nieuwe Mario, Splatoon, Skyrim, Basketball en Mario Kart.

Als de manier waarop Nintendo een systeem openbaart exemplarisch is voor het succes van dat systeem, gaan ze met de Switch een gouden toekomst tegemoet.

"Als ik de overleden en niet zo geweldige Satoru Iwata mag quoten..."



Marktanalist Michael Pachter maakt een minachtende opmerking over de vorig jaar overleden Nintendo directeur Iwata en haalt zich daarmee de woede van de Nintendo community op de hals





PU SERIOUS GAMING



Deze nooit uitgekomen Metallica game is best hard.



DE REISBLOG VAN JAN

Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

F(L)IGHTMODE

Altijd maar weer die bemoeizucht van mensen. Zoveel figuren die anderen voortdurend de maat nemen. Ik kan er zo slecht tegen...

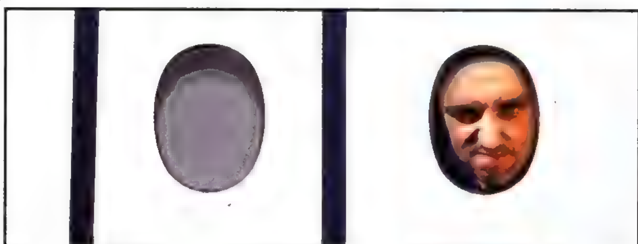
Ik werd er recent weer eens mee geconfronteerd toen ik in het vliegtuig naar Londen zat voor een hands-on met Episode 6 van Hitman (een erg puike episode zoals je elders in deze PU kunt lezen).

Zoals altijd is er tijdens het taxiën naar de startbaan echt nog wel effe tijd om een mailtje te tikken, een whatsapp-je te lezen of een woordje in Word-feud te leggen. En ja, ik weet heus wel dat mijn telefoon op Flight Mode moet zodra we in de lucht zijn: ik vlieg al twintig jaar meneertje wijsneus op 8D!

Ik zat zelf op 8C en enkel een gangpad scheidde ons van elkaar. Ik voelde de beschuldigende blik van meneer moraalridder al een tijdje op mij gericht, en ja hoor, het schoolmeestertje kon het inderdaad niet laten om mij er fijntjes op te wijzen dat ik mijn telefoon uit moest zetten.

'Gast, we zijn nog eens niet aan het opstijgen!', mopperde ik. Tuurlijk, ik ben er helemaal voor dat je je aan boord van een vliegtuig aan de regels houdt. Het gaat om mensenlevens en wie weet wat al die mobiele telefoonsignalen voor storing op kunnen leveren in de cockpit. Dus ja, ik zet dat ding altijd uit als we eenmaal met de wieltjes van de grond komen. Maar deze gast bleef tot drie keer zeuren en hing nog net niet over mijn leuning om te checken of mijn iPhone wel écht in de vliegmodus-stand zat.

Jammer dat deze o zo correcte meneer niet in het vliegtuig zat toen recent Lil' Kleine (de meeste trieste rapper die Nederland ooit heeft voortgebracht) een stewardess in haar gezicht spuugde en een gezagvoerder bij zijn keel greep. Benieuwd of hij dan ook corrigerend had opgetreden.



Power Spy

- En petjes. En lelijke gameshirts. En energiedrankjes. Kolere! Kan die gast niet naar een dokter ofzo?
- De PS4 Pro zorgt er in ieder geval voor dat je als 'gewone' PS4 bezitter toch het gevoel krijgt dat je op een 'mindere' console speelt.
- Alsof je een Ferrari rijdt, maar niet mag doorschakelen naar de zesde versnelling.
- Alsof je naar de E3 afreist, maar niet naar de persconferenties mag.
- Alsof je de PU leest, maar die fantastische kolommen van de Powerspy niet mag lezen.
- Alsof je naar de plee gaat, maar niet mag zitten.
- Over wc's bezoeken gesproken... Wouter heeft sinds een tijdje een baard, dat kan je ontgaan zijn, maar het valt inmiddels niet meer te ontkennen.
- Dat de beste man er zelf nog effe aan moest wennen, bleek toen hij onlangs op de redactie kwam met een gat in z'n baard.
- Hij had de tondeuse niet op standje 8 maar op 2 gezet, waardoor hij precies in het midden van z'n kin een stuk baard kwijt was geraakt.
- In paniek had ie het maar zo gelaten, zodat Wouter twee weken lang elke dag onder hoongelach de redactie op kwam.
- En dan moet de Powerspy toch effe denken aan een uitspraak van oma Powerspy: beter een baard bij je gat dan een gat in je baard.
- Inderdaad, oma Powerspy was niet helemaal goed bij haar hoofd.
- [Dat is dan één generatie overgeslagen - Ed.]
- Wouter heeft inmiddels wel de eerste voordelen van z'n baard 'geplukt': zo kon hij de afgelopen maand mooi wat bijverdienen als 'special guest' bij de lokale Veendamse The Village People coverband.

● Het gaat bergafwaarts met Graddus. Sinds hij afgelopen jaar door Tjeerd vernederd is in FIFA 16, is hij nooit meer de oude geworden.

● Eerst ontkende hij nog dat het hem had geraakt, maar inmiddels weet de Powerspy wel beter.

● Laatst moest ie uit pure armoede al met z'n vriendin gamen, en deze maand kwam zelfs mama Graddus bij hem langs om uit medelijden een paar 'spelletjes' met haar kleine snottebel te spelen.

● De Powerspy heeft overigens laatst nog een spelletje met de moeder van Graddus gespeeld.

● En eerlijk is eerlijk: die moeder van Graddus is een echte teamspeler. Ze is goed met haar handen en vraagt nadrukkelijk veel om rugdekking.

● Overigens moest Graddus onlangs spijbelen van zijn 'normale' werk om een event van Syberia 3 bij te wonen.

● Deze reeks wordt door adventure-connaisseurs op handen gedragen en Graddus maakte hiervoor dan ook graag gebruik van de overbekende tandartssmoes.

● Op zijn werk denken ze inmiddels dat Graddus een volledig nieuw gebit heeft.

● Nog even over die PS4 Pro. Polyphony Digital zet vol in op alle technische toeters en bellen van HDR en 4K.

● Het gevolg is dat Gran Turismo Sport HDR zo goed benut... dat er volgens de marketingbonzen op dit moment nog geen televisie op de markt is die de helderheid die GT Sport bezit kan weergeven.

● Dat is wel een heel slinkse manier om je in te dekken voor een nieuw uitstel van GT Sport: 'Pas als er televisies op de markt zijn die volledig recht doen aan de game, lanceren we GT Sport.'

● Dingen claimen die niemand nog kan waarnemen, is dus nieuw in het marketingboekje. »



twitter.com/janmeijroos

NINTENDO SWITCH VERSLAAT RED DEAD REDEMPTION 2

Daar zaten we dan op de redactie, met z'n allen gekluisterd aan de monitor. Het was 15:53 en ik ging nog effe snel koffie halen. De NX zou over zeven minuten onthuld worden, en je voelde de spanning bij iedereen...

Alle redacties (PU Magazine, PU.nl, Gamer.nl, Insidegamer.nl) zaten gebroederlijk te wachten op een vleugje magie van Nintendo. Iedereen gunt Nintendo wel weer een klinkend succes na het Wii U debacle. En je weet het bij Nintendo nooit; ze doen altijd net weer wat anders dan je verwacht.

En we krégen magie, want of je nu wel of niet van Nintendo houdt; de Japanners hollen in ieder geval niet achter Microsoft en Sony aan door met een spelcomputer te komen die steeds meer op een superkrachtige mini-PC begint te lijken.

De Switch is leuk, het filmpje gelikt, en de verschillende functionaliteiten kwamen uitgebreid aan bod. In je eentje gamen, on the go gamen, on the go met vrienden gamen... en daartussen wisselen. Het was simpel, het was anders, het was een beetje wat we verwacht hadden, maar toch ook fris en spannend.

We zagen Skyrim dat je onderweg kon spelen, natuurlijk de nieuwe Zelda, een NBA-game en flitsjes van een nieuwe Super Mario. Mmm... het was misschien wel meer dan we hadden verwacht!

Red Dead

Een uur later zou de eerste trailer van Red Dead Redemption 2 het daglicht zien. En jongens, wat keken we ook daar met z'n allen naar uit. En wij niet alleen; het internet explodeerde... en toen? Toen kregen we... eigenlijk heel weinig te zien. Meer een teaser dan een trailer, met (zeer fraaie) beelden van wat omgevingen. En natuurlijk die zeven ruiters.

Zou het? Zouden we na drie speelbare personages in GTA V straks met zeven hoofdpersonen kunnen spelen? Of zijn dit zeven boeven die we juist moeten gaan opjagen? We zullen het voorlopig niet weten, want Rockstar zal de kaken nog wel effe stijf op elkaar houden.

Ik zou persoonlijk een nier afstaan om RDR2 nu al te kunnen spelen, maar qua onthullingstrailers die dag was er maar één die écht de show stal, en dat was niet de vooraf gedoodverfde winnaar Rockstar.



De zeven speelbare personages in Red Dead Redemption 2?

DE TOEKOMST VAN DE 3DS

De komst van de Switch is goed nieuws voor de mensen die het liefst op tv gamen. Maar omdat het ook een handheld is, kun je je afvragen wat dit gaat betekenen voor de toekomst van de Nintendo 3DS.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Mijn drie jongste kids hebben allemaal een 3DS-systeem. En met die luizige één euro zakgeld die ze per week krijgen, zie ik ze niet snel upgraden naar een Switch. Dus blijven ze de komende jaren mooi op hun 3DS-jes gamen. Maar je kunt je afvragen hoe lang daar nog grote Nintendo games voor verschijnen, als de Switch eenmaal uit is en aanslaat.

Gelukkig hebben we voor de nabije toekomst niets te vrezen. Met zicht op Super Mario Maker, Poochy and Yoshi's Wooly World, Mario Sports: Superstars, Ever Oasis en Pikmin zal er de komende maanden genoeg Nintendo-magie op de handheld verschijnen.

Voor de wat verdere toekomst is het afwachten in hoeverre de Switch daadwerkelijk als handheld gebruikt gaat worden. Omdat hij niet is dicht te klappen, oogt het als een kwetsbaar systeem om mee te slepen. Hij is te groot voor je zak. Gaat de batterij wel lang genoeg mee? Allemaal zaken die meespelen bij de beslissing: neem ik hem mee, of laat ik 'm gewoon lekker in zijn dock staan.

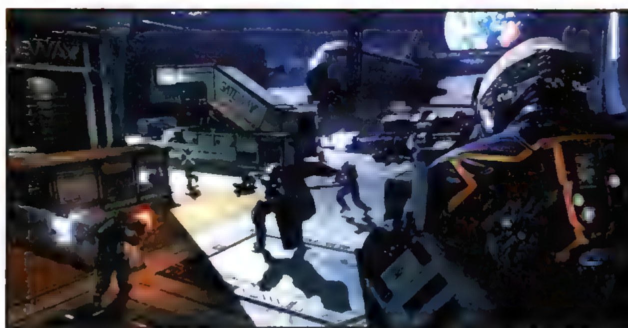


Maar mocht de Switch wél aanslaan als handheld, dan verwacht ik dat de stroom software voor de 3DS in de eerste helft van 2018 wel opdroogt. Want de grondgedachte achter de Switch is toch dat alle Nintendo teams zich in de toekomst op één systeem kunnen richten.

Jammer voor mijn jongens. Misschien moeten ze maar een baantje gaan zoeken.

TE OUD VOOR INFINITE WARFARE?

We denken allemaal weleens, ongeacht onze leeftijd: 'ben ik hier niet te oud voor?' Ik heb dat bijvoorbeeld als ik op een zaterdagavond in de bios tussen al dat jonge grut zit dat voor het eerst alleen de stad in mag. Maar hé, good for them! Ook ik was ooit zo.



Bij games heb ik nooit het gevoel dat ik er te oud voor ben. Fuck dat gezwam over 'gamen is voor jongeren'. Wie heeft dat ooit bepaald? Nee, elke dag 'verplicht' volwassen zijn, boeken lezen, klassieke muziek luisteren en Pauw kijken is tof. Ik battle lekker elke avond online tegen iedereen die het maar tegen me op wil nemen. En ik win en verlies van alle leeftijden. No sweat.

Tot eind oktober, toen ik de Infinite Warfare bèta opstartte. Ik ben geen CoD-pro, maar kom altijd als goede middenmotor mee. Mijn favo mode is Kill Confirmed, waar ik mijn mindere reactievermogen en skills kan compenseren door als een ware stofzuiger overal de dogtags op te pikken.

Maar bij IW lukte niks me meer. Een kill of zes en dat was het wel in Team Deathmatch. Was ik nou toch over mijn CoD-houdbaarheidsdatum heen? Of klopte de bèta van geen kanten?

Aanvankelijk leek het de eerste kant op te gaan. Ik was niet de enige die klaagde over de krappe maps zonder rustpunten, het snelle gejump en gewallrun en de beperkte Time to Kill. Spelers vlogen door de lucht aan alle kanten langs je heen. En op de rode stipjes op de map letten, had nauwelijks zin omdat het, zodra je ze zag, al te laat was. Veel, vooral oudere CoD-spelers, klaagden. Dit ging volgens hen nergens meer over.

Maar fuck al die kleine binkies die online roepen dat je te oud wordt. Je pappie moest je mammie nog bevruchten toen wij al Quake en UT speelden. En die games waren ook snel. Het was vaak ook one shot, one kill, maar je had wel de ruimte. Je had wel punten waar je effe rustig kon herladen. De IW-bèta leek qua intensiteit meer op de 110 meter horden terwijl je onder vuur wordt genomen.

Gelukkig bleek uiteindelijk dat ik niet aan mijn 'skills' hoefde te twijfelen. In het tweede weekend van de bèta bleek Infinity Ward geluisterd te hebben en werd de Time to Kill en het tempo iets naar beneden geschroefd. Ook de netwerkcode was stabieler. Opeens maakte ik gewoon weer mijn vijftien à twintig kills per match.

Nog steeds vind ik dat IW te druistig is en dat het wall-jumpen en springen van CoD een pure actie-reactie shooter maakt en nauwelijks meer tactiek vraagt. Maar ik kom weer mee en heb plezier.

De jonkies zijn bij deze dus gewaarschuwd!

"Ik heb er lang op moeten wachten om dit te kunnen zeggen... The Last Guardian is Gold!"



Shuhei Yoshida maakt het understatement van het jaar

OEPS PETER, OEPS...

Peter Moore dacht onlangs effe leuk, yolo, toppietoppie te zijn.

De man die zijn leven lang bekend zal blijven als de gast die ooit z'n GTA tattoo op de E3 toonde, slingerde onlangs een tweet de wereld in waarin hij de nieuwe Battlefield 1 hoodie aanprees. Want, zei hij, en we citeren: 'zo'n hoodie is verdomd handig vanwege de zakken voor handwapens en Doritos'.

We hebben niet het idee dat hij de tweet binnen een minuut weghaalde vanwege Obesitas...







SERIOUS GAMING



We zijn niet zo van de hippe roze voetbalslofjes, maar deze Kirby patta's...

Power Spy

● Hoewel, nieuw... EA was z'n tijd ver vooruit twee jaar geleden, toen ze op de E3 aankwamen met beelden van een game die geweldig moest zijn. Het enige dat wij zagen waren een paar bewegende lijntjes, vergezeld van wat slappe praatjes.

● Als de Powerspy zoiets wil meemaken, kijkt ie wel naar een tactische bespreking van Danny Blind.

● Het is in ieder geval wachten totdat we weer boekjes bij onze games krijgen waar in staat welke vette dingen je allemaal mist.

● Na een lange radiostilte op Twitter liet Hello Games weer eens van zich horen. De ontwikkelaar baarde redelijk wat opzien door te tweeten: 'No Man's Sky was a mistake'.

● Uiteindelijk werd er gezegd dat hackers achter deze tweet zaten, maar de Powerspy weet wel beter.

● Dit is precies de reden waarom de Powerspy zijn twitteraccount heeft geblokkeerd; om dronken tweets als 'de Gold Award voor Thief was een fout' te voorkomen.

● Kut, glipt het er toch uit.

● JJ heeft overigens een andere strategie, die tweet alleen maar als hij dronken is.

● Dan valt het minder op als er iets geks tussen staat.

● Sony heeft overigens gereageerd op het No Man's Sky 'debacle', met de woorden: "Hello games is een gigantische uitdaging niet uit de weg gegaan, en soms lukt het dan gewoon niet meteen".

● Dat zijn andere woorden voor: 'Ze waren te ambitieus en daarom was het kut.'

● En dat zijn weer andere woorden voor: 'Wat zijn die gamers die dankzij onze marketing een klotegame hebben gekocht, dikke sukkels, zeg. Blij dat we wel dik gecashed hebben HAHAHAHHAHA!!'

● Al kan de Powerspy er wat naast zitten met zijn vertaling. Zijn Engels is niet bijster goed.

FINAL FA

Als je Florian in 2006 had verteld dat Final Fantasy Versus XIII pas ruim tien jaar later uit zou komen onder de naam Final Fantasy XV had hij je voor gek verklaard. En als je hem dan ook nog had gezegd dat hij er zelf de coverview in de PU over zou schrijven, had hij je helemaal voor debiel uitgemaakt. Het kan soms raar lopen!



NTASY XV

Het is niet ongebruikelijk dat teams van honderden developers meerdere jaren werken aan een Triple A game. Als het uitzonderlijk lang duurt voordat zo'n game het daglicht ziet, dan is dat vaak een slecht teken. Denk aan games als Too Human, Prey en Duke Nukem die na een jaar of tien ontwikkeling uiteindelijk allemaal aardig waren, maar niet fantastisch. FFXV is dat ondanks z'n enorm lange ontwikkelingstijd wel, en ik kan je zeker vijftien redenen geven waarom dat zo is!

Florians FANTASIE WORDT EINDELIJK WERKELIJKHEID


Zo, strak karretje, hoor... Zou alleen de koplampen wat beter willen zien.

1. HET VERHAAL

De Final Fantasy games hebben niet allemaal een even interessant verhaal, maar FFXV weet al vanaf het begin te boeien. De game is behoorlijk Westers vergeleken met oudere Final Fantasy games en daardoor niet zo vaag. Meteen is duidelijk wat er aan de hand is en wat je missie is. Alleen de reden waarom het zo gruwelijk

"De wereld van Final Fantasy XV slokt je volledig op!"

fout is gegaan, wordt pas gaandeweg helder middels een spannend verhaal met een paar vette plottwists.
Het verhaal is wat serieuzer, duisterder en volwassener dan dat van vorige FF-games en dat past wel bij de iets realistischere stijl van dit deel.
Ik heb voor deze coverview een uur of tien in de Story mode gepompt en vind het oprecht klote dat ik pas eind november weet hoe het verhaal verder gaat.



weetje • weetje

Square had bedacht dat er drie games zouden uitkomen in de Fabula Nova Crystallis saga, namelijk FFXIII, Final Fantasy Type-0 en Final Fantasy Versus XIII. FFXIII kreeg echter uiteindelijk drie verschillende delen, waardoor er geen ruimte meer was voor Final Fantasy Versus XIII. Daarom heeft Square besloten om er een totaal nieuwe Final Fantasy van te maken en de game om te dopen in Final Fantasy XV.

2. CGI FILMPJES

De meeste cutscenes draaien op de in-game engine en zien er meer dan prima uit, maar eens in de zoveel tijd word je getrakteerd op de befaamde CGI-filmpjes waar de Final Fantasy games al jaren om bekend staan. Ze zijn in FFXV van een ziekelijk hoog niveau en doen niet onder voor de Final Fantasy film Kingsglaive. Check voor de grap eens de FFXV Omen trailer, dan krijg je een idee van de pure grafische geilheid die af en toe in beeld komt.

3. PERSONAGES

FFXV kent vier hoofdpersonages. Je speelt met Noctis, de Prins van het koninkrijk, maar hij heeft drie vrienden bij zich die je rustig zijn bodyguards mag noemen.
Gladiolus is een grote gespierde dude vol met tattoos, die het moet hebben van zijn domme kracht. Ignis is de kalme gast die alles rationeel bekijkt en Prompto is als zo'n tikkie irritant klein broertje dat constant grapjes maakt en nergens gevaar in ziet.
De characters vullen elkaar goed aan en de chemie tussen het kwartet is fantastisch. Het zijn net vier broers die elkaar de hele dag lekker zitten te dissen, maar als het erop aankomt kunnen ze samen een gigantisch blik whoop ass opentrekken.

4. GEVECHTEN

Vergeet alles wat je weet van de battle systemen uit vorige Final Fantasy games, want in FFXV werkt het compleet anders. Dit is het snelste, real-time battle systeem in een FF-game ooit en het heeft me best wat tijd gekost om het onder de knie te krijgen en het uiteindelijk te gaan waarderen. Het gaat zo snel dat het soms chaotisch aanvoelt, maar naarmate je de game speelt, wordt dat steeds minder.
Door rondje ingedrukt te houden, slasht Noctis als een malle om zich heen en focust zich op de dichtstbijzijnde vijand. Je kunt vijanden ook locken, zodat Noctis zich volledig op de aangewezen vijand richt. Dit gaat automatisch zolang je rondje ingedrukt houdt, maar je kunt in de battle en zelfs in je combo switchen van wapen met je pijltjestoets.
Je hebt in totaal vier wapens tot je beschikking, maar je kunt er ook voor kiezen om magic in een of meerdere slots te wisselen met je wapens, waardoor je bijvoorbeeld Fire of Blizzard in je combo kunt verwerken.
Daarnaast kan je gebruik maken van je vrienden, die met je meevechten. Er loopt een balkje vol tijdens de battles, waardoor je super moves kunt doen. Je kunt de andere characters niet direct besturen, maar wel oproepen om een speciale aanval te beginnen, die jij met een vette move kan afmaken als je op het juiste moment op rondje drukt.
De characters helpen je ook uit zichzelf door je bijvoorbeeld te healen en vette moves met je uit te halen als je een critical hit doet of de vijand van achteren aanvalt.



VR

FFXV heeft support voor PS4 Pro, maar ook voor PlayStation VR! Het is niet mogelijk om de hele game in VR te spelen, maar net als in bijvoorbeeld Rise of the Tomb Raider, zit er een speciale VR mode in FFXV. Hierin neem je het in first-person op tegen een Behemoth met de guns van Prompto.



Zoals gezegd duurt het effe voordat het kwartje valt wat betreft het battle systeem, maar uiteindelijk werkt het heel goed en maak je het rete spectaculair voor jezelf door de gruwelijke combo's en duizelingwekkende moves waarin je samenwerkt met de andere characters.

Ik ben nog steeds fan van het oude systeem, maar als Square Enix dan per se een nieuw battle systeem wil invoeren voor de nieuwe Final Fantasy games, laat het dan maar dit systeem zijn.

5. SUMMONS

Het battle systeem heeft de afgelopen jaren een flinke make-over gehad, maar de Summons zijn altijd gebleven. In FFXV kan je wederom reusachtige titans oproepen om met je mee te vechten, waaronder Shiva, Ifrit en Leviathan. Deze creaties zijn werkelijk larger than life en je zal ze vaak eerst moeten verslaan in een epische battle, voordat je gebruik van ze kunt maken.

De Summons doen voor het eerst niet steeds dezelfde aanval. Het is afhankelijk van welke vijand ze tegenover zich hebben staan, maar ook in welke omgeving ze worden opgeroepen. Hierdoor is het sowieso de beste implementatie van Summons in een Final Fantasy game ooit, en tevens de meest spectaculaire.



weetje · weetje

Omdat FFXV al zo lang in ontwikkeling is, zit er ook een shitload content in de game. Volgens Hajime Tabata zal het geen enkele speler lukken om binnen vijftig uur het verhaal uit te spelen en is het onmogelijk om alle content binnen tweehonderd uur te unlocken. Uitdaging bij deze geaccepteerd, Tabata-San!

6. DE WERELD

Final Fantasy XV speelt zich af in een prachtig vormgegeven wereld. De vele verschillende omgevingen zitten vol met details en nog nooit heeft een semi open-wereld er zo goed en uitnodigend uitgezien.

Het eerste gedeelte is gigantisch en alleen daar kan je al meerdere uren vertoeven zonder twee keer hetzelfde te zien. Overal zijn vijanden te vinden, grotten om te ontdekken, NPC's die je sidequests geven, items die je kunt opgraven en winkeltjes waar je wapens, outfits en magic kunt kopen. Voor je het weet ben je tien uur verder en heb je nog helemaal niets aan de main story gedaan. De wereld van Final Fantasy XV slokt je volledig op! »



7. MUZIEK, GELUID EN VOICE ACTING

De muziek en geluidseffecten in FFXV zijn zoals gebruikelijk bij FF-games een lust voor het oor met zowel bombastische muziek als de bekende vrolijke riedeltjes.
Het geluid is dik in orde, maar vooral de voice acting is het vermelden waard. De voice acting is nooit het sterkste punt van Final Fantasy games, maar in FFXV zijn ze verbazingwekkend goed. Alle main characters klinken zoals je zou verwachten bij de types die ze spelen en het voelt misschien wel voor het eerst in de geschiedenis niet ongemakkelijk. Het is overigens ook mogelijk om voor de originele Japanse stemmen te kiezen.

8. KAMPEREN

Tijdens het spelen krijg je experience, waardoor je characters level-up gaan. In FFXV krijg je die experience echter niet meteen na de battle, maar pas nadat je aan het einde van de dag een kamp opzet met je vrienden.



weetje • weetje

FFXV heeft in totaal vijftien hoofdstukken die zowel uit scripted als open-wereld delen bestaat. In de meeste hoofdstukken mag je gaan en staan waar je wil, maar af en toe neemt de game je aan je handje mee om een specifiek pad te volgen of om op een bepaalde plek uit te komen. Precies zoals het hoort, in een goede Final Fantasy game!

Elke keer als je slaapt, krijg je alle experience die je overdag hebt verdiend met het slachten van monsters en het voltooien van quests.
Maar kamperen heeft nog andere voordelen. Je HP en MP en eventuele negatieve buffs zoals Poison worden ook weer gereset. Ignis is daarnaast een goede kok en je kunt kiezen wat je die avond bij het kampvuurtje gaat eten. Hoe ingewikkelder het recept, des te meer voordeel je daar de volgende dag van hebt. Denk dan aan Attack +5, Defense +10, of EXP +25% gedurende een aantal in-game uren. Uiteraard vind je in de game steeds nieuwe gerechten die Ignis voor de groep kan klaarmaken. Best gezellig, dat kamperen.

9. REGALIA

De wereld van FFXV is groot en je zal heel wat meters te voet afleggen. Voor de langere afstanden heb je gelukkig een auto tot je beschikking, genaamd de Regalia. Het is een grote luxe bak, waarmee je met je vrienden redelijk snel naar andere gebieden kan rijden. Dat kan je zelf doen, maar je kunt ook een punt op de map aanwijzen en Ignis laten rijden, zodat jij je kan vergapen aan de prachtige omgevingen waar je doorheen rijdt.
De Regalia kan je customizen bij verschillende garages die je onderweg tegenkomt. Je kunt de auto een andere kleur geven, of er andere velgen onder zetten, maar heel diepgaand is dit verder niet. Het leuke van

> **"Er zijn simpelweg niet genoeg superlatieven om aan te geven hoe episch deze game is opgezet."**

de Regalia is wel dat het net is of je op een roadtrip bent met je vrienden. Je rijdt met z'n allen de hele wereld over en onderweg worden er dingen besproken die bijvoorbeeld net zijn gebeurd, wordt een strategie voor een aankomende battle doorgenomen of een verhaal verteld uit vroegere tijden. Je zit regelmatig in de auto onderweg naar de volgende locatie, maar een straf is het nooit. Square heeft al laten weten dat de Regalia aan het einde van de game zal veranderen in je airship, zodat je er mee kunt vliegen!



10. CHOCOBO'S

Uiteraard zijn de Chocobo's eveneens weer van de partij. Je zult veelvuldig gebruik maken van deze oversized struisvogel-achtige beesten, want waar je met de Regalia niet kunt komen, kan je dat met een Chocobo vaak wel. Ze rennen sowieso een stuk sneller dan jij kan lopen, maar ze kunnen ook een stuk hoger en verder springen. Hierdoor kan je soms een verborgen item bereiken op een hoge plek.

DEVELOPMENT TIJDLIJN

2006 – **Final Fantasy Versus XIII wordt aangekondigd.**
2007 – **Square Enix brengt een trailer uit met grotendeels dezelfde beelden als de reveal trailer.**
2008 – **Square Enix brengt een nieuwe trailer uit en op de TGS wordt bekendgemaakt dat het hoofdpersonage Noctis heet.**
2009 – **Er wordt op de TGS 'gameplay' footage geshowd, waarin Noctis door verschillende omgevingen loopt.**
2010 – **De toenmalige director, Tetsuya Nomura, laat tijdens de E3 weten dat de storyline en het design van de characters af is. De opnames voor de voice actors beginnen later dat jaar.**
2011 – **Een nieuwe trailer en Tetsuya Nomura laat weten dat de game in 'full production' is.**
2012 – **Tetsuya Nomura vraagt de fans geduld te hebben.**
2013 – **Tijdens de E3 wordt de game opnieuw gepresenteerd als FFXV. Nomura houdt ermee op en Hajime Tabata neemt het stokje over.**
2014 – **Op de TGS kondigt Square Enix een demo aan voor het eind van het jaar, genaamd Episode Duscae.**
2015 – **De aangekondigde demo komt uit en er worden nieuwe beelden geshowd op de Gamescom.**
2016 – **Op een speciaal event wordt de release date bekendgemaakt: 30 september. Op het laatste moment uitgesteld naar 29 november.**

In FFXV hoef je niet elke keer naar een specifiek punt om een Chocobo te krijgen. Dat moet alleen als je een Chocobo opnieuw wil huren, maar zolang je een Chocobo hebt gehuurd, kan je die overal waar je bent oproepen. Je kunt ze nu zelfs gebruiken om te ontsnappen aan een battle waarin je dreigt te verliezen! Zowel schattig als functioneel dus, die Chocobo's.

11. SIDEQUESTS

Waar het in FFXIII nogal ontbrak aan sidequests, zit FFXV er vol mee in. Bijna iedere NPC die je spreekt heeft wel wat info voor je, of iets om te doen in ruil voor een bepaalde beloning. Het leuke is dat je een aantal sidequests al redelijk snel in het spel kan aannemen, om ze uren later of zelfs pas helemaal aan het eind van de game te voltooien.

De sidequests zijn daarnaast lekker gevarieerd. Zo ga je onder andere op zoek naar een verdwenen persoon, moet je een aantal monsters verslaan in een bepaald gebied, ga je in grotten op zoek naar speciale items, of ga je vissen om de lokale kat te eten te geven. Ik heb nog geen enkele keer exact hetzelfde moeten doen, en dat is netjes in tien uur gameplay!

12. STEDEN EN DORPJES

Ik ben blij om te melden dat er, in tegenstelling tot FFXIII, weer heel wat steden en dorpjes in de wereld van FFXV te vinden zijn. Er is ter plekke ook van alles te doen, zoals minigames, het bezoeken van winkels en praten met de tientallen NPC's die op straat lopen. Het is elke keer een feestje als je bij een nieuwe stad of dorpje arriveert.


weetje • weetje

Je kunt voor de battles een speciale Wait mode aanzetten, waarbij de game pauzeert als je helemaal niets doet. De realtime battles zijn soms behoorlijk hectisch, maar als je de Wait mode inschakelt en niets indrukt op je controller, pauzeert de game en kan je op je gemak een nieuwe vijand uitkiezen.

13. SCHAAL

Buiten de personages, het verhaal, de omgevingen, de mogelijkheden en al die andere dingen die FFXV zo goed maken, is de schaal van het hele project misschien nog wel het meest imposant. FFXV is niet alleen groot, maar ook groots in alle opzichten. De game legt de lat voor dit soort RPG's hoger en zet daarmee een compleet nieuwe standaard neer. Er zijn simpelweg niet genoeg superlatieven om aan te geven hoe episch deze game is opgezet.

14. PS4 PRO SUPPORT

Mocht je in het bezit zijn van de splinternieuwe PS4 Pro, dan kan je genieten van nog mooiere graphics op je Full HD tv, of zelfs de game in 4K en HDR spelen als je net een peperdure nieuwe televisie hebt gekocht. Door de prachtige omgevingen en het gebruik van felle kleuren, wordt dit naast Horizon: Zero Dawn de perfecte game om op te kwijlen in 4K HDR.

15. FFXV UNIVERSE

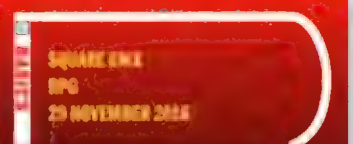
Square Enix zet zo hoog in op FFXV dat ze er een heel universum omheen hebben bedacht. Zo is er uiteraard het verhaal van de game, maar er is ook een CGI-film, genaamd Kingsglaive, dat zich parallel aan dat verhaal afspeelt. Daarnaast is er nog een vijfdelige anime serie die meer achtergrond info geeft over de main characters en er is een mobile game, genaamd Justice Monsters Five, die je ook in FFXV kunt spelen. Je afsluiten van de echte wereld wordt je door het FFXV universum wel heel erg makkelijk gemaakt! ✪



VERWACHTING ***FLORIAN:***

Na mijn uitgebreide speelsessie weet ik voor 99% zeker dat FFXV de beste Final Fantasy game wordt sinds 2001. Dit wordt niet alleen een verplicht nummertje voor alle fans, maar voor iedereen die van vette Triple A games houdt!

- + Gigantische, wonderschone wereld.
- + Meeslepend verhaal.
- + Interactie tussen de characters.
- − Gevechten wat chaotisch.



KULUM



Twitter: @Johnfreda_
Instagram: johnfreeda
Twitch: twitch.tv/johnfreda

Op reis naar:
Graag een keer naar de E3 in LA. Ik wil het walhalla voor gamers en pers zo graag één keer meemaken. Is dat te veel gevraagd?



Speelt:
Battlefield 1, Civilization VI & Planet Coaster.



John Freda

Jullie kennen John wellicht van ons streamkanaal (twitch.tv/powerunlimted), waar hij de PU-community vermaakt met de tofste games van dat moment. En het zal je misschien verbazen, maar streamen en af en toe een filmpje voor de PU maken, is niet het enige wat hij doet...

DRUK BAASJE

Sinds ik begin vorig jaar ben begonnen met streamen op mijn eigen kanaal twitch.tv/johnfreda zijn er vele deuren voor mij opengegaan. Tegenwoordig heb ik een eigen radioshow op DenHaagFM (dinsdag tussen 19:00 en 21:00), mag ik mezelf 'marketeer' noemen bij Webshop 4Launch in Eindhoven en livestream ik voor de Power Unlimited.



Daarnaast werk ik ook nog écht aan mijn toekomst. Ik studeer namelijk ICT-Communicatie aan de Haagse Hogeschool, waar ik eigenlijk veel te veel tijd mee kwijt ben. Maar mijn moeder eist een zoon met een hbo-diploma, dus ik moet wel!

PILOOT

Naast werken en studeren moet er natuurlijk ook worden gegamed. Ik start zeker drie avonden per week mijn PC om samen met vrienden te spelen. Naast games als Battlefield 1 en Civilization VI ben ik weer eens in de flightsimulators gedoken. Sinds kort is het mogelijk om online mijn cockpit te delen en met een andere speler als copiloot samen de wereld rond te vliegen. Als het van Tjeerd mag, stream ik graag een rondvluchtje met Baklap-air op het twitchkanaal van PU.

Ik ben nu een gamer/streamer en student, maar dat is niet altijd zo geweest. Hiervoor had ik namelijk een heel ander leven. Nee, ik ben geen gigolo geweest! Ik ben op mijn 17e begonnen aan een pilotenopleiding aan de Nationale Luchtvaartschool.
Het eerste gedeelte van de opleiding vond plaats in Nederland, maar halverwege mijn opleiding vertrok ik samen met mijn klasgenoten naar Phoenix, Arizona. Zwembaden in de achtertuin, jacuzzi's en sauna's in de voortuin, altijd mooi weer en iedere dag het vliegtuig in. Ik heb hier de tijd van mijn leven gehad.



LEVEN OVERHOOP

Na veel zwoegen, zweten en genieten was het tijd om naar huis te gaan. Een carrière als piloot lag in het verschiet. Om de laatste avond in Arizona te vieren, zouden we uit eten gaan met een paar vrienden. Op mijn initiatief gingen we lopend naar het restaurant, en toen gebeurde er iets dat mijn hele leven overhoop zou gooien.
Vijf meter achter mij knalde een grote Dodge Ram pickup-truck tegen een Fiat 500 aan, die laatste ging vliegen door de klap en raakte mijn nek. Ik werd door de lucht geslingerd en landde op een stilstaande auto. Ik heb dit later van m'n vrienden gehoord (die ongedeerd bleven), want na de klap kan ik mij niks meer herinneren.



LUISTERT NAAR...

Ik luister graag naar Britpop/rock, denk aan bands zoals Oasis en Coldplay, of de iets meer zwevende kant van het rockgenre, denk aan Tame Impala (zie screen) en Oscar and the Wolf.



KIJKT NAAR...

Homeland, Breaking Bad en Prison Break zijn mijn favoriete series. Op dit moment kijk ik Westworld en probeer ik seizoen 6 van GOT uit te kijken. Als het op films aankomt, kun je voor mij altijd iets met Leonardo di Caprio opzetten.



KLAP VERWERKT

Het ging slecht met mij. Drie schedelbreuken, twee epidurale en een subdurale hersenbloeding. Anderhalf jaar revalideren was het resultaat van die kut auto in m'n nek. Ik mag van geluk spreken dat ik alles nog kan en dat ik er überhaupt nog ben. Helaas mag ik tot vijf jaar na het ongeluk niet vliegen en misschien wel nooit meer. Ik ben om medische redenen 'grounded', zoals we dat in vakjargon noemen.
Het ongeluk is letterlijk en figuurlijk een enorme klap geweest, maar de klap is verwerkt. Ik leef verder en laat me leiden door het toeval. En zo sta ik toch mooi in de Power Unlimited met een Kulum en stream ik voor PU, en dat was zonder dat ongeluk nooit gebeurd. ✖



SYBERIA 3



Ken je die mop over Graddus die altijd op vette perstrips gaat? Nou, deze keer was de bestemming... Amstelvéén! En dat om 8:30 uur 's ochtends, op de fiets, terwijl de temperatuur rond het vriespunt schommelde...

Jongens, wat was het koud die gure ochtend in oktober. Als ik niet beter wist, had je me ook wijs kunnen maken dat ik in Siberië rondfietste. Wat grappig is, want de game waarvoor ik de vrieskou trotseerde, heet Syberia 3! Ha, je verzint het niet [of wel, als je wanhopig op zoek bent naar een geforceerd bruggetje - Ed].



De aarde als vuilnisbak

Anyway, Syberia 3 dus; opvolger van het klassieke point-and-click adventure Syberia II dat inmiddels alweer twaalf jaar geleden verscheen. Ik moet eerlijk bekennen dat die game destijds een beetje langs me heen is gegaan, maar als groot fan van King's Quest, The Walking Dead en - wie kent 'm nog - Phantasmagoria, weet ik dondersgoed wanneer ik een topadventure onder de knoppen heb of een titel waarbij zelfs een bezoekje aan de plaatselijke speeltuin episch aanvoelt.



weetje • weetje

Een van die dingetjes waaraan je merkt dat Syberia 3 sfeer hoog in het vaandel heeft staan, is het feit dat hoe dichter je bij de oplossing van een puzzel komt, hoe meer de muziek aanzwelt. Cool!

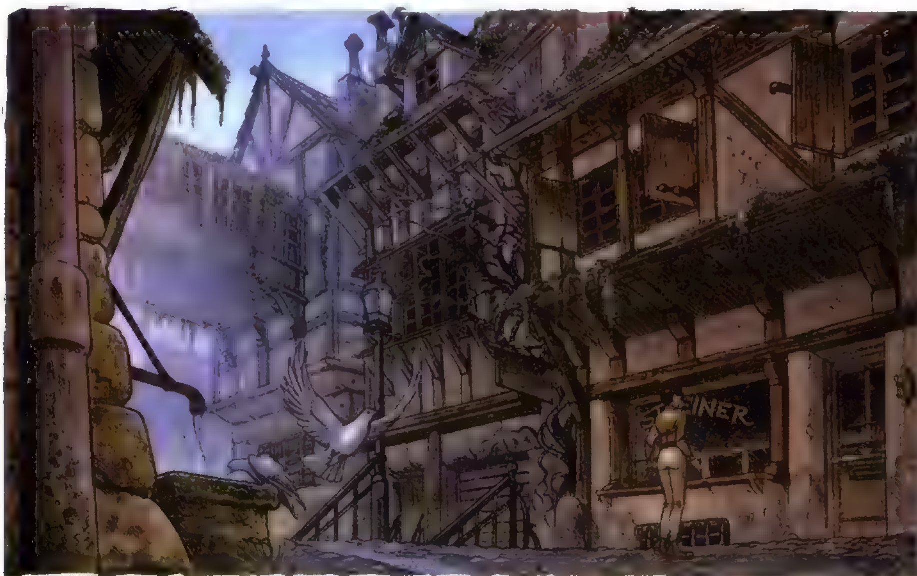
Wat dat betreft begint Syberia 3 goed: hoofdrolspeelster Kate Walker ontwaakt na een schipbreuk in een van de meest afgrijselijke klinieken ooit. Denk Amadeus. Denk Twelve Monkeys. Denk One Flew Over the Cuckoo's Nest. De muren zijn grauw, overal staat weirde medische apparatuur en naast Kate ligt een of andere lelijke dwerg met een geamputeerd been. Maar oordeel niet te snel! Kurk, zoals het kleine mormel heet, blijkt namelijk de leider van het goedaardige Youkol volk dat Syberia veteranen nog wel kennen uit deel twee. Deze nomadische pelgrims zijn in constant gevecht met de mensheid, die, net als in het echt, de aarde vooral als vuilnisbak gebruikt. Kate is het roerend met het Youkol volk eens en besluit ze te helpen.



Een beetje onwennig

Voor nu heb ik echter andere zorgen. Wegkomen uit de kliniek, bijvoorbeeld. Een beetje onwennig loop ik rond, terwijl m'n hersenen het gedeelte waar de fixed camerabesturing van Resident Evil 2 en Final Fantasy VII ligt opgeslagen langzaam opstarten. Je weet wel, van die old skool titels waarbij het beeld ineens van perspectief switcht, maar omdat de looprichting daardoor ook verandert, je weer terug naar het vorige scherm loopt, en weer terug, en weer terug... Grrrmbl. Nu wil ik niet zeggen dat Kate bestuurt als een vrachtwagen, maar het voelt toch zeker als een klein bestelbusje... met aanhanger. Gelukkig is de camera in Syberia 3 semi-dynamisch en kun je 'm een klein beetje bijsturen. Dit werkt prima omdat de achtergrond niet langer pre-rendered is maar helemaal opgebouwd uit polygonen. Aan de ene kant begrijpelijk (het is gewoon niet echt meer van deze tijd) maar aan de andere kant vind ik het zonde; pre-rendered backgrounds zijn vaak zo mooi gedetailleerd. Maar ja, ik ben ook een sucker voor matte paintings in films, dus misschien ben ik gewoon een nostalgische lul.

Wat ik óók jammer vind, en ik beloof dat ik dan weer effe klaar ben met zeiken, is dat je lang niet op alles kunt klikken. Zo staat er ergens een





weetje • weetje

Syberia 3 lijkt technisch niet de meest geavanceerde titel te worden. De makers beloofden me echter plechtig dat de uiteindelijke game een 4K-resolutie ondersteunt, en dat is dan weer best wel impressive.





bedorven bord soep, of is het stront? Daar had ik graag wat meer duidelijkheid over gehad, wat nu helaas niet kan omdat er maar een beperkt aantal objecten interactief is. Gelukkig zit Syberia 3 wel weer vol met puzzels, en die zijn behoorlijk inventief. Om uit m'n kamer in de kliniek te komen, moet ik bijvoorbeeld een elektrisch kastje openschroeven en twee draadjes bevestigen. En ja, dat moet ik dus ook daadwerkelijk DOEN, door de controller fysiek op de juiste manier te bewegen. Leuk.

"DE SFEER DRUIPT VAN HET SCHERM EN DE PRACHTIGE, ORKESTRALE MUZIEK BEZORGDE ME VAN TIJD TOT TIJD ZELFS KIPPENVEL."

Iedereen is gek!

Toch, als ik momenteel één punt moet noemen waar Syberia 3 echt in uitblinkt, is het sfeer.

Zo wandel ik op een gegeven moment het kantoor van de kliniekbewaarder binnen, dokter Mangöling. De man is overduidelijk knettergek. Fuck, iedereen hier is gek! Om zeker te weten dat ik weer klaar ben om naar buiten te gaan, stelt hij me een aantal (persoonlijke) vragen. Hierbij heb ik de keus: vertel ik de dokter de waarheid, of probeer ik de gestoorde idioot een rad voor de ogen te draaien. Natuurlijk kies ik voor het laatste. Alleen heeft de dokter me stiekem op een leugendetector aangesloten, waardoor hij zo door m'n leugentjes heen prikt! Een nieuwe kans dan: als het me lukt om de kliniekdeur met een soort rare, insectvormige sleutel te ontgrendelen, ben ik vrij om te gaan. Na veel vijven en zessen los ik de puzzel op, maar de deur gaat toch niet open: de sleutel blijkt geforceerd. Hmmm, waarom wil die enge dokter zo graag dat ik binnen de muren van de kliniek blijf? Waaróm? Net wanneer ik in Mangölings kamer een geheim document vind, stopt de demo. Fuck, waarom eindigen demo's altijd met een cliffhanger? Waarohóm?

Liefde voor Syberia

En dus fiets ik vol vragen terug naar huis. Over die vreemde kliniek, over de rest van het verhaal maar toch ook over het feit dat de game op sommige fronten (besturing, grafisch) wat gedateerd aanvoelt. Eén ding is gelukkig wel duidelijk: ontwikkelaar Anuman (ja, ik las eerst ook iets anders) heeft liefde voor Syberia, voor de serie en z'n legacy. De sfeer druipt van het scherm en de prachtige, orkestrale muziek bezorgde me van tijd tot tijd zelfs kippenvel. Hoewel de speelsessie met Syberia 3 me dus beslist niet koud heeft gelaten, parkeer ik mijn opinie vooralsnog even in de koelkast. Hahaha, Syberia, Koud... KOELkast. Snap je wel? [Zucht... – Ed].



weetje • weetje

Voor hardcore Syberia fans is Benoît Sokal een legende. De Belgische kunstenaar was als lead designer verantwoordelijk voor het aparte steampunk stijltje van Syberia I en II, en neemt deze rol ook voor dit deel op zich.





EVER OASIS

De Nintendo 3DS is de afgelopen jaren - en zeker ook dít jaar - een behoorlijk ultieme RPG-machine geworden. Toch gebeurt het zelfs bij de 3DS zelden dat er een compleet nieuwe RPG-franchise op wordt geïntroduceerd.



Nintendo-fan ben je voor het leven. Maar vroeger - laten we zeggen in het N64 en GameCube tijdperk - nam ik die rol wel wat serieuzer. Een échte Nintendo fanboy, zeg maar. Zo iemand die het bedrijf verdedigde op internetforums.
Het lastigst te pareren vond ik toen de kritiek dat Nintendo franchises uitmelkte en altijd maar weer vervolgen op hun bekende hits maakte, want dat was natuurlijk ook wel een beetje waar.
Tegenwoordig hoor je die kritiek over Nintendo's uitmelkerij nog maar zelden. De kritiek luidt dezer dagen vooral dat ze compleet van lotje getikt zijn. Bijvoorbeeld door YouTubers te vervolgen die Nintendo games spelen op hun kanaal. Of door fans met Metroid Prime Federation Force, Animal Crossing Happy Home Designer en Star Fox Zero precies díe games te geven die ze niet willen hebben.
Gelukkig is niet alles kommer en kwel, wat Nintendo-releases betreft. Fire Emblem Fates was meesterlijk, die Paper Mario van laatst was ook niet verkeerd en Pokémon Sun & Moon beloven geweldig te worden. Uitmelkerij, zeg je? Nou ja, zo af en toe komt Nintendo heus nog weleens met iets nieuws, hoor! Zoals, eh... Ever Oasis!

"Je voelt gewoon dat de game met liefde is gemaakt. En dat kun je ook zien."

Zelda remakes

Ever Oasis is het geesteskind van Koichi Ishii. Deze man heeft veel baanbrekend werk verricht in het RPG-genre. Hij werkte aan de eerste drie Final Fantasy's, ook aan de elfde trouwens, bedacht het Job Class-systeem, verrijkte ons leven met wezens als de Moogle en Chocobo, én verzon en gaf richting aan de Mana-serie (Secret of Mana enzovoort). Dat was in zijn Square periode.
In de tijd dat hij met zijn eigen bedrijf Grezzo voor Nintendo werkte, knutselde hij onder andere aan de 3DS-remakes van drie Zelda's: Ocarina of Time, Four Swords Anniversary Edition en Majora's Mask.
Uiteraard heeft hij zich heel goed van die klussen gekweten, maar ik heb het altijd een beetje jammer gevonden dat iemand met een dergelijke staat van dienst en verbeeldingskracht jarenlang aan remakes, oftewel uitmelkspellen, zat te werken.



DE OASE ⟷ DE WOESTIJN ⟷ DE KERKERS

DE OASE

Als uitverkoren Seedling krijg je van het tovergeestmeisje Isuna de opdracht je oase te laten groeien en bloeien. Daarvoor kun je allerlei winkels bouwen en vullen met de spullen die je in de woestijn en kerkers verzamelde. Door missies te voltooien, verschijnen steeds nieuwe personages, elk met hun eigen winkels, wapens en vaardigheden. Het leven in de oase is volstrekt geweldloos en licht van toon, inclusief vrolijke muziek en speeltoestellen. Maar om je oase te laten groeien, zul je hem toch regelmatig moeten verlaten.

DE WOESTIJN

De woestijn is een uitgestrekte buitenwereld waarin je planten en vijanden kunt vernietigen om grondstoffen voor je winkels te verzamelen. In de woestijn word je altijd vergezeld door twee andere wezens met elk hun eigen vermogens. Eén kan zich bijvoorbeeld oprollen tot een kogel om tegen vijanden of obstakels te beuken. Door in de woestijn zijmissies van oase bewoners te voltooien, kun je nieuwe soorten bewoners krijgen en kerkers ontdekken. En die nieuwe bewoners kunnen met hun speciale vermogens weer in de kerkers van pas komen.

DE KERKERS

In de kerkers wordt de game lekker Zelda-achtig. Zo zijn er naast kleinere puzzels ook van die puzzels die als een rode draad door verschillende kamers lopen en die je moet kraken om uiteindelijk de grote sleutel te krijgen die de deur naar de eindbaas opent. Zowel bij de puzzels als grotere vijanden en eindbazen is het wisselen tussen personages vaak de sleutel tot succes. Handig is dat bij een vastgezet vizier je bondgenoten op eigen houtje het doelwit aanvallen. Door kerkers te voltooien, komen nieuwe mogelijkheden voor je oase beschikbaar.

Hoe het precies gekomen is weet ik niet, maar sinds een jaartje werkt Ishii dan eindelijk weer eens aan een groot, écht helemaal nieuw avontuur. Ever Oasis dus.

Twee kompanen

In Ever Oasis bestuur je het mannetje Tathu. Hij, zij, het kan trouwens ook een meisje zijn. Wat jij wil.

weetje • weetje

De game kent een automatisch verloop van dag en nacht met invloed op de gameplay. In de nacht zijn bijvoorbeeld de winkels gesloten en zwerven er gevaarlijkere vijanden door de woestijn.

Je begint in een oase waarin je winkels kunt plaatsen. De items die je in die winkels verkoopt, moet je zelf gaan halen in de woestijn die je omgeeft. Een gevaarlijke plaats, uiteraard. Dus is het fijn dat je tijdens je woestijnavonturen wordt vergezeld door twee kompanen. Elk personage heeft zijn eigen wapens en speciale krachten.
Tathu zelf kan bijvoorbeeld tornado's lanceren waarmee hij molentjes kan laten draaien of zand wegblaast. Inderdaad, dat klinkt heel erg Zelda-achtig, en dat geldt ook voor de kerkers die je in de woestijn kunt ontdekken. Soms kom je in zo'n kerker een hindernis tegen die je niet kunt passeren met de kracht van Tathu en zijn twee helpers; dan heb je waarschijnlijk een speciale kracht nodig van een ander soort kompaan.
Naarmate je je oase verder ontwikkelt, komen er namelijk steeds meer verschillende personages naartoe. Die personages kun je rekruteren. En zo grijpt alles keurig in elkaar.

Helemaal nieuw

In Ever Oasis komen invloeden van allerlei games samen. Je oase wordt al snel een Animal Crossing-achtig dorp. De mix van directe actie en RPG-systemen met drie personages doet denken aan Secret of Mana. De kerkers zijn zoals gezegd lekker Zelda-achtig. De overeenkomsten met Fantasy Life springen eveneens in het oog.
Maar ondanks al die invloeden, voelt Ever Oasis ook gewoon als iets helemaal nieuws.
Het spel heeft een thema, benadrukt Ishii waar hij maar kan. Het gaat over hoe mensen en samenlevingen door samen te werken kunnen groeien en bloeien in moeilijke omstandigheden.
Je vóelt gewoon dat de game met liefde is gemaakt. En dat kun je ook zíen, bijvoorbeeld aan de geweldige ontwerpen van personages en omgevingen. Mijn voorlopige favoriet is de Noot, een kruising tussen een pinguïn en een uil.
Ook tof is dat de sfeervolle 3D-werelden rijk zijn aan op het oude Egypte gebaseerde details. Dat geeft alles toch weer een ander sfeertje dan de zoveelste Fantasy-setting. Inmiddels ben ik lang genoeg fan van Nintendo om te kunnen zeggen: dit is het soort games dat wij N-fans graag willen hebben. ★



Jurjen heeft 't over de prachtige graphics van dit spel. Klopt dat bericht toch, van een groot tekort aan opticiens in Assen en directe omgeving...



Nee, het is gewoon weer zo'n veel te & $#@! onduidelijk DS-plaatje...







In dit spelletje bestuur je Tathu. Misschien weer eens tijd voor een profcheck... van Henk Schiffmacher of Ben Saunders?



VERWACHTING *JURJEN:*
Ever Oasis wekt de belofte van een verfrissende waterpoel in een woestijn vol stoffige oude franchises.

- + Zelda meets Animal Crossing meets Secret of Mana.
- + Prachtig vormgegeven.
- + Voelt lekker nieuw.
- + Egyptische invloeden.

ACTIE-RPG / STADSBOUWER
GREZZO / NINTENDO
2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SAMUEL

Samuel liet zich deze maand weer eens van z'n beste kant zien. We vinden het eigenlijk al heel normaal dat ie bijna elke aflevering van PUretro voor z'n rekening neemt, maar jongens, wat een werk is dat elke maand. Daarnaast was hij verantwoordelijk voor een fraaie Dragon Ball special (inclusief review van Xenoverse 2) en beukte hij effe een weekendje door om nog op tijd z'n oordeel over Pokémon Sun en Moon bij Ed in te kunnen inleveren.

Maar dat was voor hem nog geen reden om het verder rustig aan te doen, want hij kwam voor dit nummer ook nog eens met een enorme lading ideeën voor specials en features, waarvan je er de komende pagina's vermoedelijk wel een of meer zult tegenkomen, én hij schreef z'n bijdragen voor Ook Gespeeld tijdens z'n vakantie!

Dat ie daarnaast ook nog eens van alles deed voor PU.nl is dan bijna onwaarschijnlijk. Waar haalt die gast de energie vandaan? Geen enkele twijfel dus wie deze maand de titel verdient. Maar aan welke Samuel moeten we 'm uitreiken? Want je maakt ons niet wijs dat er maar één Sam is...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET MAAKT DAT IK ME SOMS ALS EEN VERSCHRIKKELIJKE ZAK GEDRAAG. EEN HORK, DIE LOOPT TE ZUIGEN EN UIT TE DAGEN."



Wat een zelfkennis ineens bij Graddus.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WANT, JA, HALLO; IK HEB VERDOMME NIET ALLE SOULS-GAMES GEPLATINUMD OM DAT VERVOLGENS VOOR MEZELF TE HOUDEN!?"



Nee, er gaat inderdaad geen nummer voorbij of Sam brengt het wel ergens ter sprake.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

CRAP I AM BROKE: OUT OF POCKET
FAIRUNE 2
GURUMIN 3D: A MONSTROUS ADVENTURE
LEGO HARRY POTTER COLLECTION
PIRATE POP PLUS
PLANTS VS. ZOMBIES: HEROES
RETURN TO ARKHAM
RUSTY LAKE: ROOTS
SHADOW WARRIOR 2

VAN PATCHES TOT PLATINUMS

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

Videogames zijn voor de meeste mensen een onschuldige vorm van topvermaak, maar voor anderen zijn ze *serious business*. De komst van achievements hebben namelijk één aspect van onze gamecultuur voorgoed vergroot: opschepperij.

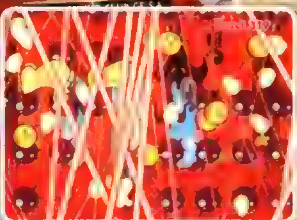
VIJF VAN DE MOEILIJKSTE ACHIEVEMENTS ALLER TIJDEN



WORLD CHAMPION (Ghost Recon: Advanced Warfighter - 2006)
World Champion is wellicht de moeilijkste online multiplayer achievement aller tijden. Je moet namelijk de allerbeste Advanced Warfighter speler van het moment worden door de eerste plek op de Global Leaderboards te bemachtigen, en daar is een achterlijke hoeveelheid skills en toewijding voor nodig. Respect voor hen die deze schamele 40 gamerpoints op hun naam hebben staan!



MR. PERFECT (Mega Man 10 - 2010)
Mega Man 10 uitspelen is een extreem moeilijke opgave; het behalen van de Mr. Perfect-achievement (of trophy) is zo goed als onmogelijk. Je moet namelijk de game uitspelen... zonder ook maar één keer geraakt te worden! Je kunt deze achievement ontgrendelen op Easy, maar ook dan blijft elke poging pure zelfkastijding.



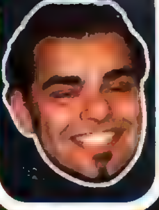
SHENANIGANS! (Cloudberry Kingdom - 2013)
'Complete Chapter 7'. Klinkt simpel, toch? Nou, Chapter 7 bevat helaas level 319, dat geteisterd wordt door dusdanig veel dodelijke vijanden, vuurballen en cirkelzagen dat je nauwelijks iets anders op het scherm kunt zien. Laat staan dat je er heelhuids doorheen komt. Het aantal spelers dat dit Chapter ooit geklaard heeft, is op twee handen te tellen.



QUIZZ (World of Guns: Guns Disassembly - 2014)
Deze 'game', waarin je geweren uit elkaar moet halen en weer in elkaar moet zetten, bevat een achievement voor een minigame waarin je tien willekeurige silhouetten van guns te zien krijgt en feilloos moet raden welke dat dan zijn. Het probleem? Niet eens zozeer het feit dat je de vormen van meer dan tweehonderd guns uit je kop moet kennen, maar dat je maar één poging per uur krijgt.



SERIOUSLY 4.0 (Gears of War 4 - 2016)
Elke Gears of War heeft een 'Seriously' achievement, maar helaas is elke iteratie een stuk moeilijker dan z'n voorganger. Voor 4.0 moet je de campaign op de hoogste moeilijkheidsgraad uitspelen, elk level in Horde mode uitspelen (tot en met Wave 50, dus), alle vijf klassen op level 10 krijgen, vijf Skills tot level 5 krijgen, alle Ribbons bemachtigen... en nog veel, véél meer. Belachelijk.





Als er één ding is waar de mens net zoveel van geniet als van het behálen van duidelijke doelen, dan is het wel ermee kunnen pronken. En dat geldt voor videogames natuurlijk net zo hard (misschien zelfs wel harder) als voor elk ander onderdeel van onze bezigheden.

Helaas kunnen alleen topatleten meedoen aan de Olympische Spelen en zien we alleen de meest getalenteerden van onze subcultuur terug bij eSports toernooien, maar we hebben wél allemaal onze eigen, onvervalste Gamerscore of Trophy Level.

Ik zou dan ook glashard liegen als ik zou zeggen dat alleen zelfingenomen gamejournalisten zoals wij boven dergelijk gedrag staan; bij de PU genieten we net zo hard van die kleine dopamine-afgifte in onze hersenen elke keer als we iets indrukwekkends gedaan hebben in een Xbox One game en we vervolgens dat iconische plopgeluidje horen. Vooral als we daarna onze Friend List erbij pakken, achievements vergelijken, en zien dat onze beste maat er blijkbaar nog níet in geslaagd is om in diezelfde game honderd headshots te maken met een AK47.

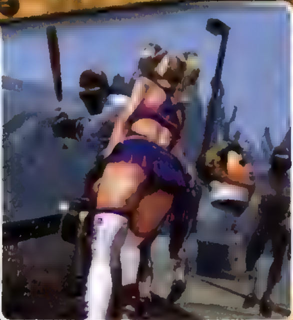
Ja, er zijn zelfs dagen dat ook wij het niet kunnen laten om effe een fotootje van onze gameprestaties te maken met onze smartphone, en die vervolgens te uploaden naar Facebook of Instagram. Of, als je net zo'n dwaas bent als ik, naar beide. Want, ja, hallo; ik heb verdomme niet alle Souls-games geplatinumd om dat vervolgens voor mezelf te houden!?

AL DERTIG JAAR OUD

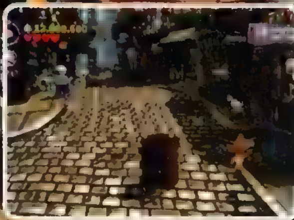
Wie dacht dat achievements en trophies vrij recente constructies zijn, heeft maar deels gelijk. Het zijn namelijk niet meer dan moderne interpretaties van een beloningssysteem dat deze industrie al bijna z'n gehele bestaan in verschillende vormen heeft gekend.

Zo hadden bijvoorbeeld veel Atari 2600 games al meer dan dertig jaar geleden een (minder hightech, maar veel tastbaarder) prestatiesysteem waar doorgewinterde gamers »

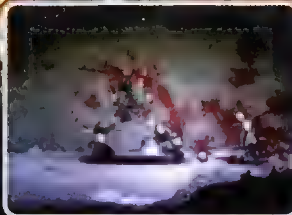
VIJF VAN DE GRAPPIGSTE ACHIEVEMENTS ALLER TIJDEN



I SWEAR! I DID IT BY MISTAKE! (Lollipop Chainsaw - 2012)
Juliet, de hoofdrolspeelster van deze gestoorde hack & slasher, is een jonge, aantrekkelijke, kortgerokte cheerleader. We hebben van vrienden gehoord dat de game je 'betrapt' (met een achievement/trophy) als je de camera onder dat rokje probeert te positioneren. Geen idee of dat waar is ;-)



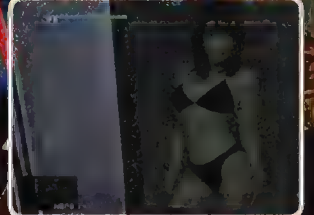
SOLID SNAPE (LEGO Harry Potter: Years 1-4 - 2010)
Net als in de meeste LEGO-games, kun je ook in LEGO Harry Potter uit meerdere speelbare personages kiezen. Als je voor de strenge magieleraar Snape kiest en vervolgens in een houten vat besluit te schuilen (bij gebrek aan een kartonnen doos) dan zal de game je met een achievement/trophy belonen ter ere van een van gamings grootste iconen.



GAME REVIEWERS WILL BE PLEASED (The Dishwasher: Vampire Smile - 2011)
Om de allerlaagste moeilijkheidsgraad van deze pittige Xbox Live Arcade game te ontgrendelen (Pretty Princess mode), moet je vier keer achter elkaar sterven, op dezelfde plek. De achievement die je daarvoor krijgt, speelt in op de mythe dat alle gamerecensenten eigenlijk verschrikkelijk slechte gamers zijn. Wij kunnen er gelukkig om lachen.



THE FIRST ONE'S FREE!, EN THE SECOND ONE IS ALSO FREE... (Deadpool - 2013)
Twee achievements/trophies deze keer. Waarom? Nou, omdat je 'The First One's Free!' gratis krijgt aan het begin van de game. Geheel in stijl met de humoristische, chaotische en vierde-muur-brekende persoonlijkheid van deze Marvel antiheld krijg je 'The Second One is Also Free...' er meteen achteraan. Ook gratis.



SNAKE BEATER (Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty HD - 2010)
Ga in de Tanker naar de kleedkamer van Deck A; daar zul je een poster van een schaars geklede dame vinden in een van de kluisjes. Schakel vervolgens naar first-person mode. Blijf een tijdje naar de poster kijken en contacteer vervolgens Otacon via codec. Het zal hem niet ontgaan zijn dat je meer met jezelf, eh, 'bezig bent' dan met de missie. »





hun leeftijdgenoten jaloers mee konden maken. In de handleidingen van veel Activision games stonden namelijk vaak pittige uitdagingen genoteerd ('behaal een high score van 100.000 punten') en wie de uitgever als bewijs een foto kon sturen van die behaalde prestatie, kreeg vervolgens een eervolle patch opgestuurd. Ook veel Activision titels voor de Atari 5200, Colecovision en Intellivision hanteerden dit toffe beloningssysteem, maar halverwege de jaren tachtig besloot de uitgever helaas te stoppen met het uitdelen van kekke patches.

Wie daarna nog z'n fifteen minutes of gaming fame wilde hebben, kon het beste een foto van z'n zeldzame prestatie opsturen naar de redactie van een gametijdschrift, zoals het Amerikaanse Nintendo Power, in de hoop daar effe genoemd te worden en misschien zelfs wat goodies te krijgen.



BONUSSEN

Het was de Amiga game E-Motion (1990) die heel duidelijke achievement-achtige 'secret bonuses' in z'n code bevatte. Door bepaalde levels op een unieke manier uit te spelen, kon de speler deze geheime bonussen ontgrendelen. Dit beloonde dus zowel bepaalde speelstijlen als dat het motiveerde om levels te herspelen op manieren waar de gamer zelf nog niet over had nagedacht. Tegenwoordig hebben ontzettend veel moderne games hun 'eigen' achievement systeem (vooral MMO's zoals World of Warcraft en Final Fantasy XIV hebben daar een handje van) maar dat zijn achievements die dus zelden of nooit buiten de game te zien zijn en ook niet bijdragen aan een groter geheel.

Dit veranderde toen Microsoft in 1996 groot inzette met hun MSN Games website, waar men single- en multiplayer spelletjes kon spelen met universele community-onderdelen. Een van deze onderdelen was de mogelijkheid om MSN-badges te verzamelen, en de kenners zijn het er allemaal over eens dat dit de officieuze voorloper was van wat wij nu kennen als Xbox Live en de Gamerscore.



weetje · weetje

Gamer Ray Cox IV (gamer tag: Stallion83) was de allereerste persoon in de geschiedenis die een gamerscore van meer dan een miljoen punten wist te behalen.



Het was vervolgens op de E3 van 2005 dat Microsoft sprak over de nieuwe features van de Xbox 360 en het woord 'achievements' voor de eerste keer noemde. De rest is, zoals ze zeggen, historia.

TROPHIES

Microsoft had zelf niet door hoe groot achievements zouden worden en hoeveel impact ze zouden gaan hebben op de manier hoe games voortaan gespeeld zouden worden.

Het duurde niet lang voordat andere platformen, zoals Steam van Valve, Battle.net van Blizzard, iOS van Apple en natuurlijk de PlayStation 3 van Sony, achievements overnamen. Het was Sony die daarbij in 2008 met hun trophies het meest probeerde te innoveren: waar je bij een Gamerscore alleen ziet hoeveel prestaties een gamer in totaal heeft behaald, kun je met de verschillende soorten trophies en het algehele Trophy Level ook min of meer zien hoeveel van die prestaties daadwerkelijk indrukwekkend zijn en hoeveel

VIJF VAN DE MEEST CREATIEVE ACHIEVEMENTS ALLER TIJDEN



LITTLE ROCKET MAN (Half-Life 2: Episode Two - 2007)

Om deze achievement/trophy te bemachtigen moet je een tuinkabouter vinden en 'm in een raket zetten. Echter: 1) de tuinkabouter kom je in het begin van de game tegen, 2) de raket bevindt zich aan het einde van de game, en 3) je kunt de kabouter alleen meedragen met de Gravity Gun. Zeggen dat de hele game anders wordt, is een understatement.



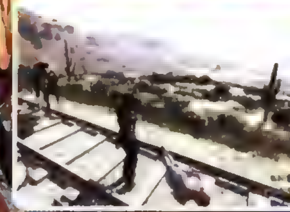
ROMANTIC (The Darkness - 2007)

Je kunt natuurlijk meteen het appartement van je vriendinnetje Jenny verlaten, maar je kunt ook op haar verzoek samen op de bank een film kijken. Leg de controller dus effe neer en geniet van die awkward first-person tongzoen, waarna je haar woning verlaat om de harten van je vijanden te verorberen met demonische tentakels. N'awww.



CLASSIC GAMER REWARD (Viva Piñata: Party Animals - 2007)

Ken je klassiekers, jongens en meisjes. De onsterfelijke Konami Code (omhoog, omhoog, beneden, beneden, links, rechts, links, rechts, B, A, Start) is dusdanig legendarisch dat ie zelfs werkt op het titelscherm van het vervolg op Viva Piñata. Dat Konami niets met deze game te maken heeft, maakt uiteraard geen ene reet uit.



DASTARDLY (Red Dead Redemption - 2010)

Na de foute saloon (lauw bier, te sterke whisky, valse pianomuziek en een goedkope hoer met een slecht gebit) is ons favoriete western cliché zonder twijfel de goedgeklede schurk die lachend met z'n weelderige snor speelt nadat ie een prachtige jongedame op de treinrails vastgebonden heeft. Blijkbaar was Rockstar het met ons eens, want we kregen een achievement/trophy voor het naspelen van precies dát scenario.



LUDONARRATIVE DISSONANCE (Uncharted 4 - 2016)

'Ludonarrative dissonance' is de term waarmee het storende verschil tussen een gameverhaal en de bijbehorende gameplay wordt aangeduid. Een voorbeeld hiervan is hoe Nathan Drake in de Uncharted tussenfilmpjes wordt afgeschilderd als de perfecte man, maar zich in de game gedraagt als een AK47-dragende seriemoordenaar. Naughty Dog is zich hiervan bewust: de identiek genaamde trophy voor het doden van duizend vijanden is een overduidelijke knipoog.

van de gespeelde titels volledig zijn uitgespeeld. (Wat overigens ook de reden is waarom ik, ondanks m'n volledige dominantie over de Souls-franchise, het qua opschepperij toch moet afleggen tegen Florian; PU's petjesman heeft namelijk op het moment van schrijven zestig platinum trophies op z'n naam staan!)



FENOMEEN

Achievements en trophies zijn tegenwoordig niet meer weg te denken, en hebben bewezen dat gamers (lees: mensen) bijna allemaal een onverzadigbare verzameldrang hebben. Achievements zijn dus deels zo belangrijk geworden omdat ze zeer doelgericht inspelen op een paar van onze meest basale verlangens. Misschien zelfs iets té doelgericht.

Achievements hebben namelijk van sommige gamers zogenaamde 'Achievement Hunters' (of, zoals ik Florian graag noem: een trophy-sletje) gemaakt, die games vaak niet eens meer spelen voor de pure fun, maar vooral om dat cijfertje naast hun Gamerscore omhoog te zien gaan. Dit zijn gamers die de game van Hannah Montana: The Movie spelen om er een makkelijke 1000g uit te halen. Wat hun goed recht is, overigens!

Maar dit fenomeen kan zich bij anderen heel anders ontwikkelen. Sommige gamers zullen een uitgespeelde game nog vele dagen zonder écht plezier verder blijven spelen, puur omdat het missen van die laatste paar achievements hen anders blijft achtervolgen. En dat is nooit de bedoeling van achievements geweest. Dat is nooit de bedoeling van videogames geweest.

ePENIS

De beste achievements motiveren de speler dus om de game op een toffe, originele manier te (her)spelen; om meer kwaliteit te halen uit een al geweldig product. Net zoals de achievements voor Dark Souls mij wisten te overtuigen om niet nogmaals als een ridder, maar ook eens als een vlammende tovenaar de queeste te doorlopen, bijvoorbeeld. Of om de Strider-remake te speedrunnen. Of om Dishonored uit te spelen zonder ook maar één persoon te doden. Of om een lichaam tien seconden lang hoog te houden met explosieve projectielen in Crackdown ('Body Juggler'. Heerlijke achievement).

Achievements zijn dus geweldig, maar bedenk: als je ze nodig hebt om jezelf ertoe te kunnen zetten om een game te herspelen... dan is die game het herspelen niet waard. Uiteindelijk ben jij de enige die om de grootte van je ePenis geeft.

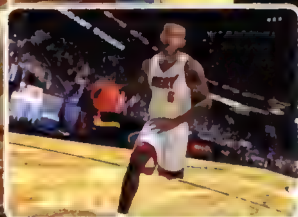
Now, if you'll excuse me: de Ashes of Ariandel DLC voor Dark Souls 3 is uitgekomen en er liggen een paar trophies op me te wachten! ✖



VIJF VAN DE MAKKELIJKSTE ACHIEVEMENT-GAMES ALLER TIJDEN



PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE (Xbox 360 - 2005)
Het enige wat je hoeft te doen om alle 1000 gamerpoints te bemachtigen van deze verrassend degelijke filmgame, is de gehele game één keer doorspelen. Alle negen achievements zijn verbonden aan het verhaal, en dus niet te missen. En we voelen ons daar niet eens lullig over, want eigenlijk zou je alleen al voor 't uitspreken van de gehele titel een achievement moeten krijgen.



NBA 2K6 (Xbox 360 - 2006)
NBA 2K6 is zo'n game waarin je alle 1000 gamerpoints binnen een half uur kunt verdienen, aangezien alle achievements verbonden zijn aan het maken van bepaalde shots en het verdienen van een bepaalde hoeveelheid punten. En dat kun je allemaal in één wedstrijd fixen. Vooral als je de A.I. van je teamleden op maximaal zet, die van de tegenpartij naar beneden schroeft, of er gewoon een tweede controller bij pakt.



AVATAR: THE LAST AIRBENDER - THE BURNING EARTH (Xbox 360 - 2007)
De enige reden dat je deze beruchte klotegame voorbij ziet komen in de lijst van élke Achievement Hunter, is dat het de enige game is waarmee je een volle 1000 gamerpoints kunt verdienen in slechts twéé minuten. Spam de windaanval (de B-knop) tijdens het eerste gevecht tot je een combo van 50 hits hebt behaald, en, voilà, die 1000 punten zijn van jou.



FALLOUT 3 (PC - 2008)
De Steam versie van Fallout 3 werkt alleen in combinatie met het (nu zo goed als dode) Games for Windows Live, waar ook de achievements worden ontgrendeld. Dit maakt het echter mogelijk om, zonder te hacken, handmatig alle achievements te ontgrendelen zonder de game te spelen. Simpelweg in de game op de tilde (~) drukken en vervolgens in de console een paar keer 'addachievement x' typen is voldoende. Pffff...



COFFIN DODGERS (PlayStation 4 - 2016)
Met een beetje doorzettingsvermogen kun je die felbegeerde Platinum Trophy binnen anderhalf uur verdienen: gewoon twee keer de Story mode doorspelen die slechts uit dertien tracks bestaat, wat makkelijker gaat als je Magere Hein als speelbaar personage kiest en je wagen blijft pimpen. Tenslotte in splitscreen nog effe de laatste trophies farmen. Makkelijkste Platinum van 2016!

PLAYSTATION 4 PRO TOONT Z'N SPIERBALLEN

PLAYSTATION PRO FEATURE

Als je eenmaal PS4-games op een PS4 Pro hebt gespeeld, draaiend op een dikke 4K HDR-televisie, wil je eigenlijk niks anders meer. Dat is althans de mening van Jan die in Londen kwijlend achter de beeldschermen zat.

Het zijn opmerkelijke tijden. Zowel de PlayStation 4 als de Xbox One hebben inmiddels tussentijdse upgrade-modellen gekregen; verbeterde versies van de oorspronkelijke apparaten in de vorm van de Xbox One S en de PlayStation 4 Pro. Dergelijke ontwikkelingen zijn volstrekt nieuw in de wereld van de spelcomputers. Normaliter was je als consolebezitter na aanschaf een jaar of zes, zeven soms wel acht onder de pannen. Dat er nu al zo snel 'tussenmodellen' en compleet nieuwe systemen op de markt komen (Project Scorpio dient zich eind 2017 aan) is opvallend te noemen.

Zo snel als smartphones en tablets elkaar opvolgen - ieder jaar een nieuw model met minimale wijzigingen - zal het bij de consoles niet gaan, maar de 'mobile' industrie heeft wel degelijk impact gehad op de producenten van spelcomputers.

Daarnaast is er de invloed van PC-gaming. Voor PC-gamers is upgraden aan de orde van de dag. Zij passen om de zoveel tijd hun systeem aan middels een nieuwe harde schijf of een snellere videokaart, om de levensduur van hun PC te verlengen.

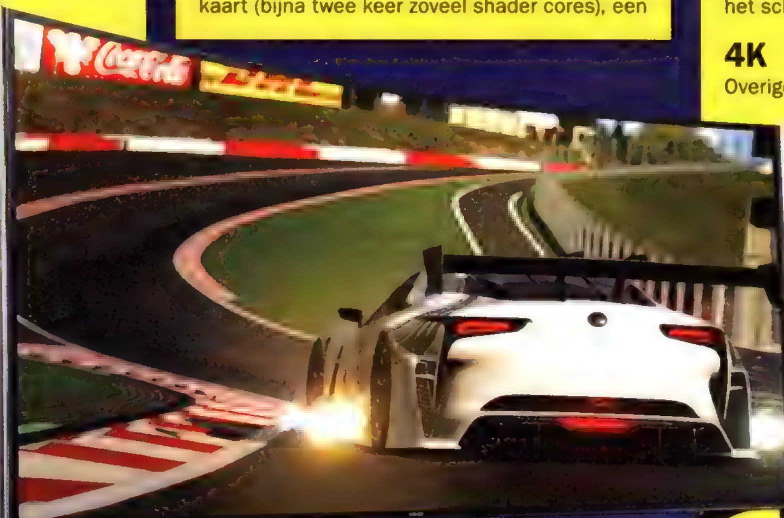
Al deze ontwikkelingen hebben hun invloed op de consolemarkt niet gemist, waarbij Sony met de PS4 Pro technisch het voortouw neemt.

SNELLER

De PlayStation 4 Pro, die € 399,- moet kosten, is een flinke verbetering ten opzichte van de gewone PS4, met onder andere een snellere videokaart (bijna twee keer zoveel shader cores), een grotere harde schijf (1TB) en een verhoogde kloksnelheid die het mogelijk maakt om games in de scherpere 4K-resolutie af te spelen met HDR-beelden.

De Pro beschikt verder over 4,2 TFLOPS vermogen (was 1,84 TFLOPS voor de gewone PS4) en net als de PS4 draait de Pro op een 8-core AMD 'Jaguar' processor (op 2,1 in plaats van 1,6 GHz). De CPU en GPU leunen op 8GB GDDR5, net als bij de PS4, maar dan wel met een bandbreedte van 218 Gbps (was 176 Gbps). Tenslotte bevat de PS4 Pro een gigabyte extra DDR3 geheugen voor niet-gaming zaken.

Dat alles resulteert in een spelcomputer die nog vollere kleuren en nog scherpere 4K graphics op het scherm kan toveren.



4K

Overigens is er nooit (!) sprake van volledige 4K resolutie - 3840 bij 2160 pixels, ook wel native 4K genoemd - maar de PS4 Pro games komen daar wel dichtbij in de buurt. Voor de duidelijkheid, ook weinig game-PC's kunnen op dit moment native 4K aan.

Voor PS4 Pro games zal het per spel verschillen, en de game-ontwikkelaars spelen daarbij een cruciale rol. Studio's die alleen voor PlayStation 4 ontwikkelen zullen de 4K-techniek vermoedelijk het meest adequaat kunnen toepassen, maar ook daar hangt het van kunde, kennis en het ontwikkeltraject af.

Wat sommige games doen, is gebruikmaken van zogenaamde interne rendering op een lagere resolutie, te weten 1800p oftewel 3200x1800. Dat is nog altijd vele malen scherper



en gedetailleerder dan 1080p (1920 x 1080) en dat verschil zie je meteen.
Andere games maken gebruik van een techniek genaamd checkerboard rendering. Dan wordt de helft tot driekwart van het aantal pixels gerenderd en de tussenliggende pixels ingevuld door interpolatie.
Voordat ik nu te technisch word; het levert in beide gevallen fantastisch scherp beeld op (mits je een televisie hebt die dat ondersteunt, laat dat duidelijk zijn).

HDR

HDR (High Dynamic Range) is misschien nog wel interessanter. Deze techniek zorgt voor fellere, intensere kleuren, meer contrast en een betere belichting, en dat gaat gelden voor álle PS4-modellen. Er is namelijk een software-update beschikbaar die ervoor zorgt dat ook 'gewone' PS4's beelden met High Dynamic Range kunnen aanbieden, al zal de HDR-kwaliteit hier wat moeten inleveren ten opzichte van de snellere PS4 Pro. Voor die hogere resolutie dien je natuurlijk wel een 4K-televisie in huis te hebben.
Bijna alle nieuwe en bestaande PS4-games gaan HDR en 4K ondersteunen. In sommige gevallen komen deze technieken via een patch beschikbaar, in nieuwere games is dat al tijdens de ontwikkeling meegenomen.

ZIEN IS GELOVEN

De PS4 exclusive games zagen er sowieso al prima uit, maar in 4K en HDR is het helemaal genieten. Alsof games op een high-end PC worden afgespeeld met nog meer detail, nog rijkere kleuren en nog mooiere licht-, vuur- en schaduweffecten.
In Londen mocht ik een aantal games spelen en door te switchen tussen 1080P en 4K, en HDR aan en uit, kon ik de verschillen goed zien...



UNCHARTED 4 & THE LAST OF US

Beide games van Naughty Dog zijn al fraai, en ja, op een PlayStation 4 Pro ziet het er nóg weer mooier uit. The Last of Us is natuurlijk al een Remaster van een PS3 game, maar met de krachten van de PS4 Pro oogt het avontuur werkelijk retestrak.
Switchen tussen 1080p en 4K in Uncharted 4 levert ook direct de nodige knisperend heldere voorbeelden op, maar het is vooral HDR dat hier het verschil maakt. Als je als Drake in het azuurblauwe water springt, kun je onderwater gewoon de zonnestralen zien schijnen. Ook de blauwe lucht, de voorbijglijdende wolken en de zon zelf zien er fantastisch uit met HDR. En die game was al zo mooi!





DAYS GONE & HORIZON: ZERO DAWN

Van de makers van Syphon Filter komt volgend jaar Days Gone, een survival action-adventure waarin motorrijder Deacon door geïnfecteerd Amerika crost en probeert te overleven terwijl miljoenen mensen zijn getransformeerd in 'Freakers', zombie-achtige wezens die verdomd snel kunnen rennen, en je naar het leven staan.
Tijdens de PS Pro presentatie in Londen kreeg ik een paar korte demo's te zien waarbij werd geswitcht tussen 1080p en 4K. Je ziet meteen verschil in de bladeren, het gezicht van biker Deacon, zijn naampatch op z'n bodywarmer... het is allemaal haarscherp. Door te wisselen tussen HDR aan en uit, zie je hoe vol het licht is, met name bij zonsondergang en -opgang.
In Days Gone mag je de horde aan zombies lekker bestoken met Molotovcocktails en daar schittert HDR helemaal. Dit waren misschien wel de mooiste vuureffecten die ik ooit zag.
Ook Horizon van het Amsterdamse Guerrilla maakt gebruik van de PS4 Pro technieken. Die game was al belachelijk gedetailleerd, maar door 4K gaat het weer een stapje verder.
De haren van Aloy wapperen nog fraaier in de wind en de begroeiing op de rotsen in de verte komt duidelijk in beeld in plaats van dat er een soort blurry waasje over zit. Voorwerpen, bouwwerken en robotwezens die op de PS4 pas hun details prijsgeven als je dicht in de buurt bent, komen nu ook van een afstandje al indrukwekkend in beeld. »





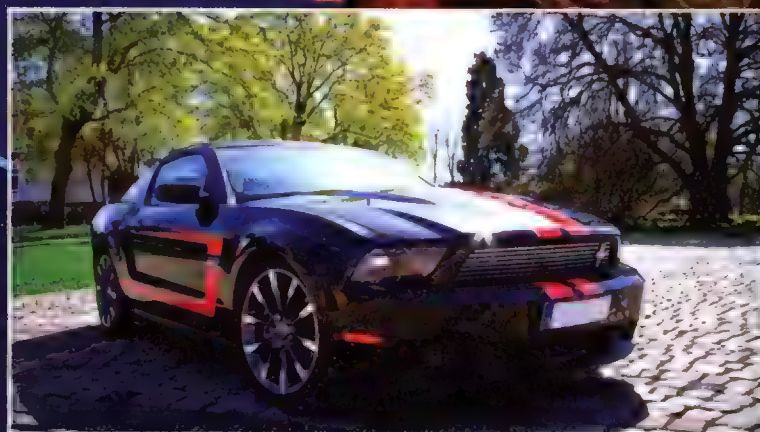
INFAMOUS FIRST LIGHT & GRAN TURISMO SPORT

Zelfs een ruim twee jaar oude game als Infamous First Light oogt opeens als nieuw, zeker met al die gave neon-paarse strepen die door het beeld flitsen. Door te wisselen tussen HDR aan en uit en 4K aan en uit, en vervolgens het beeld te pauzeren - een speciale modus om de verschillen te tonen - kwamen de volle lichteffecten pas echt goed tot hun recht. Het is een grote, magische paarse vuurwerkshow met HDR aan, en ook de stad kent zowel in de verte als dichtbij simpelweg meer details.

Yamauchi is altijd al een technerd geweest, dus 4K en HDR zijn aan hem wel besteed. Voor Gran Turismo Sport betekent het dat de exotische sportauto's nagenoeg exact de kleuren benaderen van de echte lak in plaats van een variant daarop die toch net effe afwijkt. De helderheid van GT Sport is zo hoog dat er momenteel nog geen televisiescherm is die dit maximaal kan weergeven. Maar de HDR-effecten die het duurste Sony 4K scherm toonde, waren niet minder dan adembenemend. De lichtinval die op het asfalt schijnt, de lampen van de GT-sportwagens, de laagstaande zon... je gelooft gewoonweg niet wat je ziet.







NIOH

Het Japanse Nioh kenmerkt zich door Dark Souls/Bloodborne-achtige gameplay, en speelt zich af in het 16e eeuwse Japan.

Spelers kruipen in de huid van een bestaand historisch figuur, de westerse Samoerai William Adam, die op zoek is naar zijn grootste vijand. Onderweg kruisen er diverse monsters, vijanden en demonen uit de Japanse folklore je pad.

Het gekke is, Nioh maakt geen specifiek gebruik van HDR. Tijdens een Q&A-sessie vertelde Team Ninja dat ze naar die optie gaan kijken, als er vraag naar ontstaat.

Ook opvallend: de game kent verschillende modi waarbij je als speler óf voor een hogere resolutie óf voor een snellere gameplay kan kiezen. De Action mode kent 60fps maar geen 4K resolutie, terwijl de Movie mode dat wel heeft, maar in 30fps per seconde speelt. Speel je de game op een PS4 Pro met een gewone Full HD-televisie dan kun je in de Action mode wel genieten van 1920×1080 resolutie met 60 frames per seconde.

Ik moet je eerlijk bekennen dat ik nou niet heel veel verschil zag tussen 4K resolutie en Full HD in deze game; ik moest echt met mijn neus op de televisie gaan zitten. Ik denk dus dat de meeste gamers die van uitdagende, bij vlagen frustrerend lastige hack & slash Souls-actie-RPG games houden, altijd voor de Action mode moeten gaan.



CONSOLE IS DE PC VOORBIJ?

Er bestaan op dit moment nog geen HDR-monitoren en daarmee hebben console games voor het eerst hun PC-varianten een keer voorbijgestreefd. HDR-beeldschermen voor PC's komen er wel in 2017 maar wanneer en voor welke prijs is nog onduidelijk.

WATCH DOGS 2

Wow! Watch Dogs 2. Wat maak je me nou? Florian en ik hebben de game op een reguliere PlayStation 4 gespeeld (zie pag. 56 en volgende) en daarop ziet de game er prima uit voor zo'n flinke open-wereld game. Maar het verschil met de PS4 Pro is echt wel heel groot. Misschien omdat het een multiplatform game is, ik weet niet hoe dat werkt, maar ik had echt het gevoel dat de game op een high-end PC draaide. WD2 maakt gebruik van veel memes, graffiti en murals, en die komen zóveel gedetailleerder in beeld. Maar ook zaken als draw distance, de volheid van de kleuren en bijvoorbeeld de stad San Francisco zelf.
Zo voer ik met een speedbootje naar Alcatraz en viel langzaam de avond in. Vanaf het voormalig gevangeniseiland heb je een heel mooi uitzicht over de stad en downtown SF. Je ziet de Golden Gate brug aan de ene kant, de Oakland Bay Bridge aan de andere kant en alle lichtjes van de wolkenkrabbers aan de overkant van het water. Voor een open-wereld game waar zoveel tegelijkertijd gebeurt en in beeld gebracht moet worden, is het resultaat zeer indrukwekkend.



EN NU?

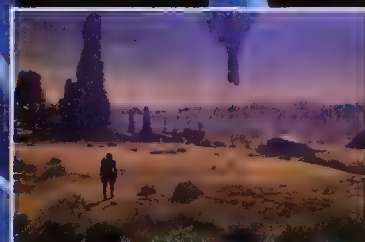
Voor de duidelijkheid; als je een PlayStation 4 bezit, hoef je echt niet direct over te stappen. Alle games die voor de PlayStation 4 Pro verschijnen, blijven de komende jaren ook gewoon voor de PS4 uitkomen. Qua gameplay mis je niks en de games zien er op de PS4 in de meeste gevallen (zeker als ze platform exclusief zijn) echt prima uit.
Veel PS4 games tonen geen native 1080p en dat kan met een PS4 Pro uiteraard wel, dus je gaat er met de PS4 Pro hoe dan ook een stukje op vooruit, want ook als je de PS4 Pro aansluit op een gewone Full HD-televisie, heb je voordeel van HDR (als je Full HD televisie dat ondersteunt). Bepaalde games lopen soepeler, de framerate is beter en de resolutie net weer wat strakker.
Maar wil je echt de allerbeste grafische kwaliteit, met de beste belichting, de meest heldere kleuren en de meeste details, dan moet je toch echt een dure 4K televisie aanschaffen. Heb je al een televisie die 4K of HDR aankan, dan is dat mooi meegenomen, maar het is met name de combinatie van HDR én 4K die televisies prijzig maakt. Maar goed, dan krijg je ook wel de allermooiste console games ooit! ✖

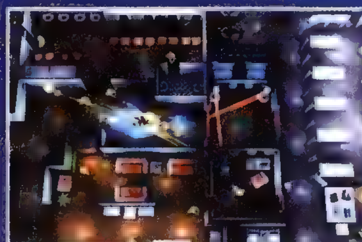
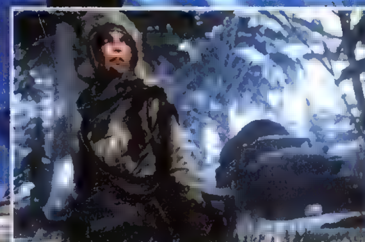


GAMES DIE GEBRUIK MAKEN/GAAN MAKEN VAN PS4 PRO MOGELIJKHEDEN

Battlefield 1
Battlezone
Call of Duty: Black Ops 3
Call of Duty: Infinite Warfare
Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Days Gone
Deus Ex: Mankind Divided
Dishonored 2
Driveclub VR
Fallout 4
Farpoint (PlayStation VR)
FIFA 17
Final Fantasy XV
For Honor
Ghost Recon: Wildlands
GT Sport
Helldivers
Hitman
Horizon: Zero Dawn
Infamous: First Light
Infamous Second Son
Knack
Killing Floor 2
Mafia III
Mass Effect: Andromeda
Middle Earth: Shadow of Mordor
NBA 2K17
Neon Chrome
Paragon
Pro Evolution Soccer (PES) 2017
Rise of the Tomb Raider
Ratchet & Clank
RIGS Mechanized Combat League
Robinson: The Journey
Smite
Super Stardust Ultra
Skyrim: Special Edition
Spider-Man
Steep
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
The Last of Us: Remastered
The Witness
Thumper
Titanfall 2
Uncharted 4: A Thief's End
Untill Dawn: Rush of Blood
VR Worlds



FINAL FANTASY XIV FAN FEST 2016

Florian is groot fan van virtual reality, maar hij vond het absoluut geen probleem om op de releasedag van PlayStation VR, samen met cameraman Veras, in het vliegtuig te stappen richting Las Vegas. Hij is namelijk een nóg grotere fan van Final Fantasy!







FAN FEST | TRIP

Final Fantasy XIV had een moeilijke start. De MMO was bij release in 2010 op de PC op z'n zachtst gezegd een rommeltje en Square koos er zelfs voor om de game een jaar later compleet uit de handel te halen. De game werd in 2013 opnieuw gelanceerd als Final Fantasy XIV: A Realm Reborn en is sindsdien uitgegroeid tot misschien wel de allervetste MMO aller tijden. Elk jaar komen duizenden spelers bij elkaar om het succes van de game te vieren en ik was erbij in *Las Vegas, baby!*

FAN FESTIVAL

Het Final Fantasy XIV Fan Fest bestond uit twee volle dagen, waarbij de developers nieuwe shit aankondigden, tips en tricks gaven over de game en presentaties hielden over hoe ze bepaalde vijanden, items en wapens ontwikkelen. Daarnaast was er uiteraard merchandise te vinden, liepen er honderden *cosplayers* rond en kon je minigames spelen in de stijl van FFXIV. Toch is vooral het ontmoeten van spelers die je normaal alleen online tegenkomt, de grootste kick. Er stond een groot bord waar je de naam van je character op kon zetten, om zo andere spelers te vinden met wie je online samen speelt.

Dit event mag zich dan ook met recht een Fan Festival noemen, want alles is erop gericht het *de spelers naar de zin te maken.*

STORMBLOOD

Het event werd afgetrapt door *Naoki Yoshida (rechts)*, de producer en director die het voor elkaar heeft gekregen om van het zooitje dat het ooit was, de ultieme MMO te maken. De man is een held en de zaal ging dan ook helemaal los toen Yoshida-san on stage kwam. Gelukkig deed hij meer dan alleen naar de fans zwaaien, want hij had een hele vette aankondiging naar Las Vegas meegenomen: de nieuwe uitbreiding voor Final Fantasy XIV!

Het gaat om update 4.0, genaamd Stormblood.







De nieuwe update moet in de zomer van 2017 uitkomen en brengt een shitload aan nieuwe content met zich mee (zie kader).

SCARLET WITCH

In de *trailer* die Square Enix heeft uitgebracht zie je al heel wat footage van de nieuwe update, dus als je die nog niet hebt gecheckt, moet je dat zeker effe doen. Grappig detail is dat Yoshida niet veel wilde zeggen over de nieuwe jobs, maar wel trok hij effe later tijdens de presentatie zijn vest uit... waardoor een T-shirt zichtbaar werd met een Scarlet Witch! Trek je conclusie.
Tot slot liet Yoshida weten dat de minimum specs voor de PC-versie iets omhoog gaan en dat Final Fantasy XIV vanaf update 4.0 niet meer ondersteund wordt door de PlayStation 3. Stormblood komt dus niet naar de PS3 en vanaf dat moment gaat de stekker ook uit de server. Geen paniek, alle PS3-spelers kunnen gratis upgraden naar de PS4-versie, zodat iedereen lekker door kan spelen. Mocht je dus op de PS3 spelen, dan heb je nog dik een half jaar om te upgraden naar een PS4. Er werd helaas niets gezegd over eventuele PS4 Pro support.



NIEUW IN DE STORMBLOOD DLC

- Een gebied onder de naam Ala Mhigo
- Een main badguy, genaamd Zenos
- Level cap van 60 naar 70
- Equipment
- Jobs
- Updates aan het battlesysteem
- Primals (summons)
- Dungeons

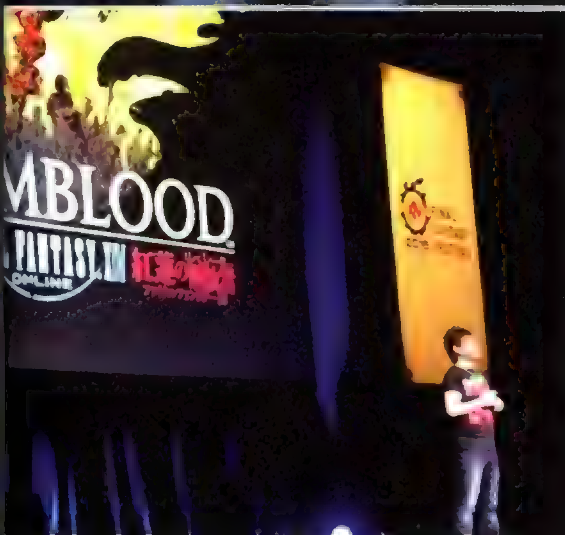


COMMUNITY

Naast alle interessante presentaties, moet ik toch effe stilstaan bij de vibe op het event. Er liepen duizenden spelers rond met allemaal een gigantische liefde voor Final Fantasy XIV en de interactie tussen spelers was hartverwarmend om mee te maken.
Ik heb weleens vaker gezegd dat de FFXIV-community fantastisch is en dit event bevestigde dit opnieuw. Ik heb nog nooit zoveel gamers met een big smile gezien, die elkaar knuffelden alsof ze elkaar jaren kwijt waren. Iedereen die je iets langer aankijkt of waar je per ongeluk tegen aanbotst in de drukte, zal je vragen hoe je heet en op welke server je speelt.
Final Fantasy XIV is een meesterlijke MMO, maar het is toch vooral de community die de game naar een nog hoger niveau tilt. Niemand is te beroerd om je te helpen of om je tips te geven en dat gold ook weer op dit event.
Tientallen spelers hebben aangeboden in game met me af te spreken om me aan het handje mee te nemen en me alles te leren en te showen wat de MMO te bieden heeft. Het is dat ik simpelweg geen tijd heb om maanden in de game te stoppen, maar anders was ik er vol ingedoken.
Laat je als nieuwe speler dus niet afschrikken door de overweldigende schaal en mogelijkheden van Final Fantasy XIV, want de community staat honderd procent voor je klaar om je te helpen.

DISNEYLAND

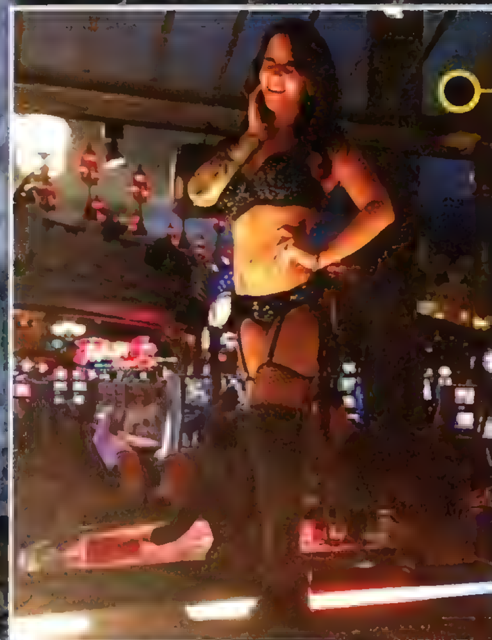
Niet alleen het event was geweldig om mee te maken, ook Las Vegas zelf was te leip voor woorden. Zoals je op de foto's kunt zien, hebben ***Veras (de cameraman) en ik ons gruwelijk vermaakt*** in de stad die terecht Disneyland voor volwassenen wordt genoemd. Overal om je heen zie je lichtjes, casino's, vette shows met de grootste celebrities, de meest uitzinnige auto's en dan heb ik het nog niet eens gehad over alle ***vrouwen die er uitzien alsof ze zo van de set van een pornofilm zijn gelopen***. Het is een soort droomwereld die helemaal los lijkt te staan van de werkelijkheid.
Na drie nachten amper slapen en veel te veel fristi, was ik dan ook wel klaar om weer naar de echte wereld te vliegen, maar mijn god, wat was dit een EPISCHE trip! Ik hoop nu al heel hard dat ik er volgend jaar weer bij mag zijn. ✖



PU-TV

Benieuwd hoe het Final Fantasy XIV Fan Fest eruitzag en hoe Veras en Florian losgingen in Las Vegas? Check dan het PU-TV item op PU.nl!





WELKE PAST BIJ JOU?

VIJF SHOOTERS AT CLOSE RANGE

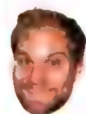
Het najaar zit altijd ramvol met first- en third-persoon shooters met verleidelijke MP-modes. Negen van de tien gamers pikken er de komende tijd dan ook wel een of meer op. Maar welke? Tjeerd en JJ schoten zich lijp, om jou te vertellen welke shooter het best bij je past.

Tjeerd en JJ zijn al niet bepaald de Brad Pitten van de redactie (niemand eigenlijk) maar in het najaar zien beiden er nóg slechter uit. Hun favo games (footies & shooters) komen bij bosjes uit de lucht vallen, en die willen ze natuurlijk allemaal uitproberen, met een chronisch slaapgebrek tot gevolg. Al vanaf eind augustus gingen de twee met de bèta's aan de bak, dus inmiddels kennen ze alle nieuwe shooters op hun duimpjes, en kunnen ze dus haarfijn uitleggen wat voor jou de scherpste shooter is en welke je beter voor dood kunt laten liggen.

Het tweetal ging aan de slag met Call of Duty: Infinite Warfare, Call of Duty Modern Warfare Remastered, Gears of War 4, Titanfall 2 en Battlefield 1. Vijf prima shooters, maar wel allemaal met hun eigen specifieke gameplay...



2016 is een prima najaar voor shooters, alle vijf games halen ruime voldoendes, dus een echt misbaksel haal je niet in huis. Maar een aantal dingen viel me op. Neem nu de manier waarop je de wapens gebruikt en ze upgrade. Het 'CoD-systeem' met attachments en perks is helaas bij alle games gemeengoed geworden. Alleen Gears of War 4 houdt vast aan één wapen en één manier om te knallen.



Het is inderdaad een prima najaar met een mooi aanbod aan shooters. Maar mij vielen de games, zeker op multiplayer gebied, wel een beetje tegen. Titanfall doet wat nieuwe dingen met de MP, maar mist een aantal maps en modi die echt beklijven. Call of Duty is gewoon Black Ops 3,5 en Gears of War 4 is inderdaad deel 4 van hetzelfde... De enige die me echt verraste, was Battlefield 1.
Maar waar de multiplayers een beetje tegenvielen, vond ik de singleplayer campagnes dit jaar juist erg goed!



De SP's zijn vooral erg kort omdat die voor de bedrijven niet meer zo belangrijk zijn. Het zijn opwarmertjes.
Qua MP is er idd weinig nieuws onder de

TITANFALL 2



Speeltempo: Titanfall 2 is redelijk snel, maar wat trager dan deel 1. De time to kill is wel sneller.
Maps: De maps zijn erg groot opgezet ook vanwege de Titans, maar zijn niet altijd optimaal ingedeeld voor wallruns.
Boots on the ground - wallrunning: 40 % wallruns.
Strategie: Doordat de maps groots zijn opgezet, er relatief weinig spelers rondlopen en je ook nog eens beschikt over Titans, heb je veel meer tijd en mogelijkheden om tactisch te werk te gaan.
Skillset: Voor de gevorderde speler met een tactisch brein.
Conclusie: Als CoD je te hectisch is en Battlefield te saai, is Titanfall 2 je ding.



CALL OF DUTY INFINITY WARFARE



Speeltempo: De snelste shooter van dit jaar, wel wat trager dan Black Ops III. Time to kill is sneller.
Maps: Veel kleine en claustrofobische maps, veel muren voor wallruns.
Boots on the ground - wallrunning: 30% wallruns.
Strategie: Doordat alles zo klein en bloedsnel is, heb je geen tijd om echt na te denken en moet je blijven gaan.
Skillset: Voor de gevorderde speler die alle moderne twitchy facetten onder de knie heeft.
Conclusie: Als je van skillvolle, snelle, hectische potjes houdt.

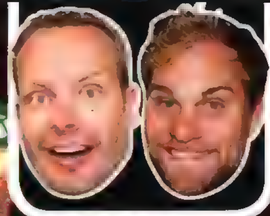


CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED



Speeltempo: Rustig, afgewisseld met af en toe hectische knallerij.
Maps: Klassiekers, van heel klein tot middelgroot, veel ruimte voor middle range en snipen, realistische omgevingen.
Boots on the ground - wallrunning: 0% wallruns.
Strategie: Doordat het tempo gematigd is, krijg je de kans om hier en daar effe strategisch te gaan liggen of vallen te zetten.
Skillset: Gemiddelde speler die gewoon boots on the ground wil houden.
Conclusie: Als je deze iconische game nog nooit hebt gespeeld is dit sowieso een must play, voor de multiplayer is dit je ding als je houdt van close tot midrange combat zonder poespas.















zon, maar moet dat dan? Ik heb liever dat men de MP's van laatste jaren béter maakt. Ik mis echt top mapdesign en de ultieme balans. BF1 brengt weliswaar andere gameplay, puur boots on the ground, maar is het afgezien van de setting zo anders dan de vorige BF's? En waarom komen al die developers met dat walljumpen als iedereen er op sociale media zo hard tegen ageert?



Tja, die kritiek is vooral van de afgelopen twee jaar en dan kun je niet tijdens je ontwikkelperiode je concept ineens om gaan gooien.
Ik ben het overigens niet met je eens dat de SP niet meer van belang is; het is niet voor niets dat Titanfall 2 nu wél een campagne heeft, en er dit jaar hoog wordt ingezet op de campagne van Call of Duty. Voor mij bepaalt een verhalende singleplayer ook zeker voor de helft hoe goed ik de game vind. De schreeuwerige online community heeft het misschien veel over de multiplayer, maar de ontwikkelaars van Call of Duty lieten mij zien dat meer mensen de singleplayer dan de multiplayer spelen.
Wat de MP betreft: ik wil wél nieuwe dingen zien! Bij Battlefield zijn de wapens en voertuigen nu analoog, de destructie is stukken verbeterd en we zien ook geen urban levels bijvoorbeeld. De vibe is volledig anders. Kun je van die overige games niet zeggen.



BF heeft zijn zaken qua MP zeker goed voor elkaar, maar echt vernieuwend vind ik het niet. Vooral een andere setting aangevuld met goede tweaks. Echte vernieuwing zoals ooit het perksysteem of de eerste keer dat je in voertuigen kon stappen, hebben we al jaren niet meer gezien.
Maar ik hoef dus ook geen vernieuwing. Voor mij is de MP sport, en aan sport doe ik om fair te winnen. Dat kan alleen als een game goed in balans is, en die balans is vaak zoek. Ik zie uit commerciële overwegingen steeds meer handreikingen naar mindere goden via perks of killstreaks. Dat was ooit wel anders. Een FPS zou simpel van opzet moeten zijn. Een man, een map, een wapen. Ze douwen er echter steeds meer opsmuk in, die een puur spelverloop in de weg zit.

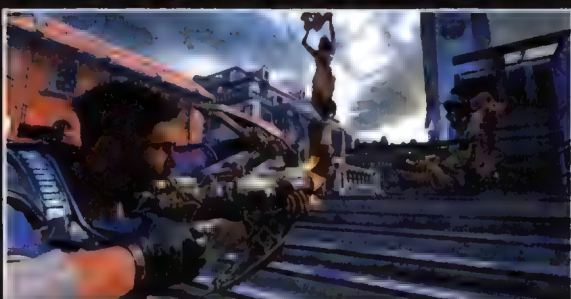


Anyway, je kunt als shooterfan dit najaar altijd wel één game vinden die jouw cup of tea is. We helpen je graag een beetje met het overzicht onderaan deze pagina's.

GEARS OF WAR 4



Speeltempo: Hé, het is Gears of War. Lompe gasten met lompe wapens. En dus loop je lomp. Rustig tempo.
Maps: Medium size. De battles centreren zich rond bepaalde punten. Zoeken en doelloos rondlopen gebeurt daardoor niet veel. Van alle games past de grootte van de maps hier het best bij de actie die plaatsvindt.
Boots on the ground - wallrunning: 0% wallruns.
Strategie: Lompe actie kan, maar een team dat samenwerkt en met mapkennis goede strategieën ontwikkelt, wint vrijwel altijd.
Skillset: Het is third-person en dat maakt knallen altijd iets meer tricky. Ook het bewegen en rollen vergt skills. N00bs zullen in het begin moeite hebben om aan te klampen, maar onmogelijk is het zeker niet.
Conclusie: Gears of War 4 is ideaal voor de gamer die niet de snelle actie van CoD wil, en niet de trage en zeer strategische van Battlefield (en om kan gaan met de third-person view).



BATTLEFIELD 1



Speeltempo: Traag tot middelmatig. Time to kill is ook redelijk laag.
Maps: De maps in Battlefield 1 zijn enorm, met onwijs veel ruimte voor de voertuigen. Dat kan weleens een nadeel zijn als je lopend bent.
Boots on the ground - wallrunning: 0% wallruns.
Strategie: Doordat je zo ontzettend veel mogelijkheden hebt en de maps zo groot zijn, is er heel veel ruimte voor strategie.
Skillset: Een gemiddelde speler kan zeker instappen in Battlefield 1, maar de vliegtuigen en sommige wapens vereisen wel wat oefening.
Conclusie: Battlefield 1 kan voor de moderne speler soms wat traag zijn, maar als je daar geen moeite mee hebt, is het de meest veelzijdige shooter van de vijf.







FLORIANS VR VIEW

REVIEW

EAGLE FLIGHT

Op de E3 van 2015 speelde ik op de Oculus Rift devkit een tech demo waarin ik als een adelaar over een stukje Parijs uit Assassin's Creed kon vliegen. Die demo is uitgegroeid tot Eagle Flight!

Er is een boel veranderd sinds ik de door Ubisoft gemaakte demo ruim een jaar geleden speelde. De game ziet er zelfs compleet anders uit. De wereld is een beetje cartoony geworden en je herkent Assassin's Creed er totaal niet meer in terug. De wereld is ook veel groener, aangezien de mensheid volgens het verhaal van Eagle Flight, Parijs al vijftig jaar geleden heeft verlaten. De natuur heeft de stad overgenomen en jij kunt er als adelaar volledig vrij doorheen vliegen.

Adelaarsschreeuw

Vliegen doe je in first-person, maar onderin je beeld zie je nog een stuk van je snavel. Dat is puur gedaan om je ogen iets van houvast te geven aangezien je als een gek door de wereld scheert. Het helpt inderdaad om je eten in je maag te houden en het geeft je gelijk een idee over hoe groot je bent. Dit is geen game voor VR-beginners, maar als je het vliegen een beetje rustig opbouwt, is motion sickness niet echt een probleem.

De besturing doe je volledig door het kantelen van je VR-bril. Als je naar links, rechts, boven of naar beneden kijkt, ga je automatisch die kant op en als je scherpe bochten wil maken, doe je dat door je hoofd te kantelen. Het werkt als een malle en het enige dat je met je controller doet, is instellen hoe hard je vliegt en het slaken van je adelaarsschreeuw!

Capture the flag

De singleplayer mode is niet zo boeiend met een flinterdun verhaaltje en simpele opdrachten als het vliegen door ringen of collectibles pakken binnen een bepaalde tijd.

De multiplayer met een capture the flag mode is echter dikke fun. Met je attack kan je de vlag van je tegenstanders afpakken, die je uiteraard in je eigen basis moet droppen. Ik kan je melden dat de adrenaline door je lijf giert als je de vlag hebt en je met waanzinnige manoeuvres je tegenstanders te slim af bent en kunt scoren.

Dure tech demo

Veertig euro is best veel voor een game die maar weinig verschillende modes kent, maar vliegen als een adelaar is iets waar we een aantal jaar alleen nog maar van konden dromen, en nu is het mogelijk in VR met Eagle Flight. Het blijft een veredelde tech demo, maar wel een erg leuke! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



VR TOP 3

BESTE HORRORGAMES

Horrorgames en VR zijn een magische combinatie. Wegkijken als de game letterlijk overal om je heen is, gaat niet, dus het angstgevoel is beklemmender dan ooit. Mijn meest angstaanjagende game-ervaringen heb ik dan ook gehad in VR. Hier mijn top 3.

PS VR

3 UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

Until Dawn: Rush of Blood is niet per se eng of mega ranzig, maar er zitten een aantal vreselijke jump scares in. Die kut clown en z'n ongure vriendjes staan af en toe ineens voor je, en ik heb menig magazijn puur van schrik op ze leeggeschoten.

PS VR

2 HERE THEY LIE

Er is niets enger dan niet weten waar je bent en hoe je daar wegkomt. Als je dan ook nog moet twijfelen of de wereld die je ziet daadwerkelijk zo fucked up is, of dat je zelf keihard aan het trippen bent, is het feest compleet. Vooral het eerste uur waarin alles nog onbekend is, is je ergste nachtmerrie.

OCULUS/VIVE

1 DREADHALLS (OCULUS/VIVE)

In Dreadhalls probeer je te ontsnappen uit een kerker. Dat is op zich al klote, maar er zijn meerdere monsters en kleine meisjes naar je op zoek en ze maken geluiden waar je nekharen van overeind gaan staan. Vanwege de claustrofobische en bedrukkende sfeer heb ik tijdens het gamen meer pauzes moeten nemen dan ik durf toe te geven.



NES CLASSIC MINI

PARELTJES UIT EEN GOUDEN TIJDPERK

De NES Classic Mini is de nieuwe, verkleinde versie van een console die dertig jaar geleden in Europa verscheen. Het ding wordt geleverd inclusief dertig games. En wie kan je daar nu beter over vertellen dan meester Jurjen die het gouden gaming tijdperk waarin die games verschenen bewust heeft meegemaakt...



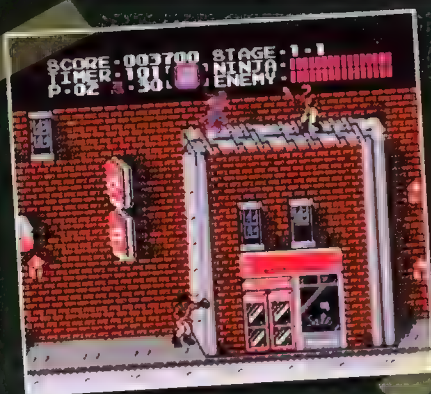
KEN JE SUPER MARIO BROS.? JA, TOCH? MIJN KIDS NOEMEN HET PIXEL-MARIO. NEE, IK HEB NOG GEEN KLEINKINDEREN. MAAR ALS DIE ER OOIT KOMEN, ZAL IK ZE OOK DWINGEN OM PIXEL-MARIO TE SPELEN. EN PIXEL-ZELDA. EN PIXEL-DONKEY KONG. DAT HOORT GEWOON BIJ DE OPVOEDING. BEETJE HISTORISCH BESEF BIJBRENGEN. EN DAT ZAL IK OP DEZE PAGINA'S BIJ DE JONGERE LEZERS ONDER JULLIE OOK WEL EVEN DOEN. EN NEE, IK GA HET NIET OVER MARIO, ZELDA EN DONKEY KONG HEBBEN. WANT ALS JE EEN BEETJE NORMAAL BENT OPGEVOED, DAN KEN JE DIE AL. TOCH?



STARTROPICS

NINTENDO'S ONBEKENDSTE AVONTUUR

Ja, StarTropics is een officiële game van Nintendo. Hij werd ontwikkeld door Nintendo IRD, een wat kleiner team, dat ook Punch-Out maakte. De game werd door die Japanners speciaal voor de Westerse markt gemaakt, en is zelfs nooit in Japan verschenen. In plaats van de gebruikelijke fantasy setting, werd dit adventure in een Amerikaanse popcultuur setting geplaatst, inclusief een hoofdrolspeler die Mike Jones heet en een jojo en honkbalknuppel als wapens gebruikt. Qua gameplay is de top-down actie duidelijk op de eerste Zelda geënt - en van behoorlijke Nintendo kwaliteit!



NINJA GAIDEN

VERSCHEEN 15 JAAR VÓÓR DE XBOX VERSIE

Waarschijnlijk denken veel gamers dat de hele Ninja Gaiden reeks in 2004 op de Xbox begonnen is. Maar het échte eerste deel in de reeks verscheen begin 1988 in de arcades. Een jaar later gevolgd door een heel andere Ninja Gaiden voor de NES. En dat werd een dikke hit, dankzij de even snelle als pittige gameplay, goeie graphics, lekkere muziek en - een primeur - verhalende beelden tussen de levels door die je met wat goede wil cutscenes zou kunnen noemen. De game verscheen in Europa trouwens onder de titel Shadow Warriors.



WEETJE • WEETJE

Elke game heeft vier Suspend Points. Wat betekent dat je je vorderingen op vier punten in die game kunt saven. Hoef je gelukkig niet - zoals vroeger - met pen en papier in de weer om passwords te noteren. Of, erger nog, telkens he-le-maal opnieuw beginnen.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

DE EERSTE METROIDVANIA

Volgens mij heb ik nog nooit zo 'vast' gezeten als in deze game. Ergens helemaal links is een muur waar ik maar niet voorbijkwam. De oplossing? Ik moest in de buurt van de muur een kristal activeren en dan een paar seconden gehurkt blijven zitten. En er zijn wel meer van dit soort ridicule 'oplossingen' vereist. Dus tja, als je deze game gaat spelen, zorg dan dat je een walkthrough bij de hand hebt. Verder is het wel een aardig avontuurtje. Feitelijk de eerste Metroidvania, en inclusief dag/nacht-systeem!





DOUBLE DRAGON

DE EERSTE CO-OP BEAT 'EM UP

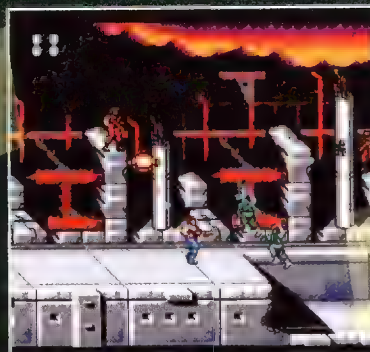
Lekker een beetje over straat lopen en iedereen in elkaar stompen en trappen die je tegenkomt. Dat was anno 1988 toch wel het stoerste wat je kon doen. In games dan hè, in games. Double Dragon liet je zoiets voor het eerst co-op met een vriend beleven. En dat heb ik dan ook heel veel gedaan met mijn goede vriend Gerben Klok. Double Dragon II: The Revenge vonden we trouwens nóg vetter. Dus mooi dat die ook op de NES Classic Mini staat.



FINAL FANTASY

DEZE FINALE WERD EEN BEGIN

Dit soort spellen verscheen vroeger nooit in Europa omdat Square dacht dat er hier geen interesse voor dergelijke 'typisch Japanse' games zou zijn. Pas in 2003 kwam er een port van dit best wel invloedrijke RPG'tje uit voor de PlayStation. Wist je trouwens dat dit de laatste game van Square had moeten worden omdat een faillissement dreigde? Vandaar ook het woordje Final in de titel. Gelukkig werd het een dikke hit, en terecht, want het is ook vandaag de dag nog een vermakelijke RPG. Al moet je je frustratietolerantiegrens wel een beetje oprekken om met de vele random encounters te kunnen dealen.



SUPER C

EINDELIJK OOK IN EUROPA INCLUSIEF MENSEN

Super C? Ja, Super C. Zo heet deze game. Misschien ken je 'm beter onder de naam van het (arcade)origineel Super Contra. Geen idee waarom de NES-versie die kortere naam kreeg. Terwijl de naam in Europa juist werd veranderd in het langere Probotector II: Return of the Evil Forces. Die Europese versie had robots in plaats van mensen. Maar in Super C kun je dus gewoon op mensen schieten. Wel zo prettig. Zeker als je met twee samenwerkende spelers tegelijk speelt.

GHOSTS 'N GOBLINS

DARK SOULS IS VOOR PUSSIES

Een platformer waarin je een prinses moet redden, dat hebben we wel vaker gezien. In Ghosts 'n Goblins is de prinses echter ontvoerd door Satan himself. En de game is dan ook duivels moeilijk. Vergeet Spelunky, Meat Boy, Dark Souls en andere moderne 'moeilijke' games. Als je het eind van Ghosts 'n Goblins haalt (en dat ligt verder weg dan je zou verwachten) ben je pas écht een held!





GRADIUS

DEFINIEERDE EEN GENRE

Gradius was zeker niet de eerste zijwaarts scrollende shooter, maar wel de game die het genre definieerde. Zeker de mogelijkheid om tussen opgepikte wapens te wisselen, had grote invloed op alle scrollende shooters die sindsdien verschenen. De levels waren ook veel complexer dan in het genre gebruikelijk was, en het is nog steeds een leuke, vlot speelbare uitdaging om zo ver mogelijk te komen.

WEETJE • WEETJE

De mini-NES heeft twee controlleringangen en wordt geleverd met één aangepaste NES-controller. Je kunt geen oude NES-controllers aansluiten. Als je met twee spelers wil spelen, moet je een Wii Classic Controller of Classic Controller Pro toevoegen.



PUNCH-OUT!! FEATURING MR. DREAM

EERST WAS HET NOG MIKE TYSON

Vechten wordt puzzelen in Punch-Out. Elke tegenstander in de boksring kun je namelijk zien als een eindbaas met een eigen structuur in aanvallen en kwetsbare momenten. Die laatste moet je uitbuiten om te zegevieren. In het origineel verscheen Mike Tyson als laatste eindbaas, maar na vijf jaar was de licentie om zijn gelijkenis te gebruiken afgelopen. Dus werd het Mr. Dream.

DE REST

Behalve de op deze pagina's besproken games, staan de volgende spellen ook nog op de mini-NES:
Balloon Fight, Bubble Bobble, Castlevania, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Double Dragon II: The Revenge, Dr. Mario, Excitebike, Galaga, Ghosts 'n Goblins, Gradius, Ice Climber, Kid Icarus, Kirby's Adventure, Mario Bros., Mega Man 2, Metroid, Pac-Man, Punch-Out!! Featuring Mr. Dream, Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Tecmo Bowl, The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link.

EEN BLIK IN DE TOEKOMST

MIXED REALITY & DE HOLOLENS

Terwijl het Virtual Reality en Augmented Reality tijdperk is aangebroken, staat een nieuwe ontwikkeling al weer voor de deur: Mixed Reality. JJ was er als de kippen bij om deze techniek middels de Hololens zelf te ervaren.



Wellicht herinneren jullie je nog die veelbesproken demo van Minecraft via de Hololens op de E3 van 2015. Microsoft scoorde big time met een surrealistisch stukje gameplay dat je rondom je Minecraft bouwwerk liet lopen. Hoe wreed was dat?
Waar Virtual Reality je in een game plaatst, gaat de Hololens een stap verder door de game naar je eigen kamer te brengen. De scheidslijn tussen de virtuele wereld en de werkelijke wereld wordt zo nog dunner.
Na de E3 werd het stil rond de Hololens. Logisch, want er was alleen nog maar een developer versie van het apparaat en die demo van Minecraft. Microsoft had ons een blik in de toekomst gegund en nu was het aan de developers om games en andere content te maken.

STAPJE VOOR STAPJE

Inmiddels zijn we ruim een jaar verder. En nog steeds is het vrij stil. Er zijn weldegelijk bedrijfjes bezig met de Hololens, alleen zijn het er (nog) niet zoveel, en al helemaal niet in Nederland. Microsoft introduceert de Hololens namelijk stapje voor stapje en tot voor kort konden alleen inwoners van de VS en Puerto Rico een (developer) Hololens bemachtigen. Het aantal mensen in Nederland dat een Hololens bezit is daardoor op de vingers van een hand te tellen. Een hand na een mislukte oudejaarsnacht welteverstaan...

BRIL + BRIL

Na dagen heen en weer gebel, heb ik dan eindelijk beet. Ik mag de Hololens een middag uitproberen. It's on!
Wat vanaf minuut één een feest zou moeten zijn, begint echter ronduit stroef. Het blijkt al snel dat ik niet het meest geschikte type ben om de Hololens uit te proberen. Ten eerste kost de Hololens die ik op m'n knar heb een dikke 3000 dollar. En omdat je niks anders dan de Hololens en je handen nodig hebt om te spelen (een sensor volgt je hoofdbewegingen), weet je wat er met mijn temperament kan gebeuren als ik een game verlies! Daarnaast heeft de Hololens een bril in de goggle... en ik draag al een bril.
Zonder eigen bril kijken, blijkt niet te werken met mijn -4, dus moet ik met twee brillen tegelijk aan de slag. Het kan, ik zie alles, maar ideaal is het niet. Toch iets waar Microsoft of een andere producent van Hololens Goggles (ook Google is bezig) straks rekening mee moet houden.
De processor van de Hololens zit in de Goggle zelf; geen vervelende draden dus. Je bestuurt alles met de handen, dus ook geen gloves, Move's of controllers in je knuisten. Het geeft je heerlijke vrijheid, terwijl het apparaat ook nog eens lichter is dan de VR-headsets én het geluid ingebouwd is via twee speakertjes die tegen je slaap rusten en het geluid zeg maar 'on bone' je hersenpan in knallen. Werkt perfect.

STEM OF GEBAREN

Mijn eerste stap is het leren van 'Hololens-taal'. Je correspondeert namelijk met het apparaat door middel van je stem of gebaren. Omdat de taal (nog) Engels is en ik de juiste kreten niet ken, moet ik gebaren gebruiken (zie kader). En dat maakt het eerste uur Hololens een moeizamere ervaring dan mijn eerste speelsessie met VR, waar ik binnen een minuut of vijf aan het genieten was.
Opeens staat er een Windows 10 menu voor m'n smoel. Zwevend in de ruimte. Een vreemde gewaarwording. Vooral omdat ik duidelijk zie dat het in de kamer zweeft. Ik 'klik' het menu vast (met enige moeite) en 'klik' vervolgens stuntelig op de plus naast de 'Windows tegels' om naar de spelletjes te gaan. Een verrassend lange lijst met 'games' verschijnt. Er zijn dus al veel partijen bezig.
Ik kies, geschrokken door 'de taal', voor een simpel begin. Een programma dat hologrammen in je kamer laat zweven. Met een 'klik' heb ik een realistische spin tevoorschijn getoverd. In



De processor van de Hololens zit in de Goggle zelf; geen extra draden dus.



Opeens staat er een Windows 10 menu voor m'n smoel. Zwevend in de ruimte.



HOLOLENS TAAL

Bij het besturen van de Hololens gebruik je voornamelijk twee gebaren. Het openen doe je middels het dichtklappen van wijsvinger en duim, en het dichtklappen met een gebaar dat ik het best kan omschrijven als het gebaar dat Italianen maken als ze een beetje eeeh, klaar met je zijn. En daarna open je die knuist.



het begin nog klein in een hoek, maar ik sleep hem snel naar voren. En loop er omheen. Een wandeling die leidt tot een sensationeel gevoel plus fantasieën over wat je allemaal met deze techniek zou kunnen doen. Met een klik vergroot ik de spin tot proporties waar ik zowat misselijk van word, en na nog een klik beweegt ie zelfs. Grenzen tussen fantasie en realiteit vervagen. In VR heb je altijd nog het gevoel dat het een game is, maar omdat die spin nu opeens in je eigen ruimte loopt...

(ON)BEKENDE KAMER

Ik ga verder met een nieuw Conker spel: Young Conker. Nou ja, spel; het is meer een mini-platformer die het eekhoorntje door je kamer laat jumpen. Een draai om je as en de Hololens heeft je kamer ingescand en je kunt los. Conker huppelt opeens in je eigen woning, vlak voor je voeten.

De Hololens is al zo ver in zijn ontwikkeling dat ie alle objecten in de ruimte ziet. En dus zorgt het commando 'Jump' ervoor dat het vloekende beestje op mijn bank springt en naast me gaat zitten. Het is lastig om jullie uit te leggen wat ik op dat moment voelde, maar weird is een understatement.

Nog maar een game dan. RocketRaid. Raketten breken dwars door je muur heen en vallen je aan. Je knalt ze met je vingers kapot terwijl je hun bullets moet zien te ontwijken door met je lichaam (lees hoofd) te bewegen. Werkt feilloos. En ook al zijn het nog geen high-res graphics; het feit dat je jouw eigen muren aan stukken moet schieten om bij de raketten te komen, maakt de ervaring bizar.

Ik wil meer. De uitsmijter. Een realistische 'detective game' á la Heavy Rain, maar nu speelt de misère zich bij jou in huis af. Opeens staan er twee mensen in mijn kamer, een man en een jongen. Die laatste huilt. Er is sprake van een misdrijf (in al mijn opwinding ben ik vergeten wat) en jij moet uitvinden wie het gedaan heeft, en dat doe je door aanwijzingen te vinden.

Terwijl me alles wordt uitgelegd, zie ik opeens in de mij zo vertrouwde kamer overal dingen staan en hangen die daar een minuut eerder niet stonden. Schilderijen aan de wand, creepy objecten op mijn meubilair, spulletjes op de grond. Je kunt je voorstellen dat deze ruimte voor mij nooit meer dezelfde zal zijn...

POTENTIE

En zo kan ik nog vele pagina's doorlullen over mijn eerste ervaring met de Hololens en games als Actiongram Combat, Fragments Galaxies en The Red Pill. Het apparaat zelf uitgebreid bespreken heeft echter nog weinig zin. Het is een dev-kit met een nog wat beperkter blikveld, de resolutie wordt straks hoger (hoewel nu al hoger dan PlayStation VR) en de games zijn extreem gimmicky.

Maar de middag heeft me, net als bij VR, enthousiast gemaakt over de toekomst. Laat me dat enthousiasme schetsen aan de hand van twee fictieve en geheel door mij verzonnen voorbeelden; dan snap je misschien waarom ik er zoveel potentie in zie.

Wat als de Hololens ervoor zorgt dat je niet in de creepy wereld van Resident Evil zit, zoals bij VR, maar dat de zombies zich gewoon in je huis verstopt hebben? Je opent de deur van je slaapkamer en BAM. Je kijkt naar buiten en Hatsa. Je opent een kastje in de keuken en hoppa.

Wat als de Hololens ervoor zorgt dat jij tegen je maat een potje Total War: Warhammer kan spelen op een virtueel slagveld waar je omheen kunt lopen. Waarbij je jouw poppetjes kunt commanderen, je ze ziet marcheren, killen of sneuvelen. Bring it on! ✖



Ik geef het commando 'Jump' en Young Conker gaat naast me zitten.

PROVOCEREN, LIEGEN EN BEDRIEGEN
DE SOCIALLY AWKW

Die domme, inhoudsloze gesprekken met collega's. Die namaak glimlach van het kassameisje. Die burgerlijke familiefeestjes... Pfff, soms is Graddus er even he-le-maal klaar mee! Om zich af te reageren, bedacht hij direct maar een complete game.

Weet je waar ik me aan erger? Inhoudsloze mensen. Van die figuren die zich altijd maar op de vlakte houden, bang als ze zijn dat ze iets zeggen wat niet helemaal lekker valt. Nooit laten ze het achterste van hun tong zien, nooit spreken ze zich uit. Nóóit! Weet je, eigenlijk zijn ze zo inhoudsloos, dat ze net zo goed niet hadden kunnen bestaan. En ik herken ze uit duizenden hoor, als ik ze zie zitten in de tram. D66-stemmers zijn het vaak. Vanillevlavreters. Volvo-fans, die voortdurend op eieren lopen en hun woorden op een goudschaaltje wegen. Bah. Diep van binnen weten ze zelf ook wel dat ze net zo saai zijn als kijken naar opdrogende verf. Maar ze kunnen niet anders. Voor eeuwig gevangen in hun eigen, karakterloze karakter...

Politiek correct gebazel

Helaas word ik omringd door dit soort personen. Echt, ze zijn overal. Ik denk dat ik in een vorig leven al m'n karmapunten er doorheen gejaagd heb ofzo, want het is af en toe werkelijk een hel. Zucht. Hou nou eens op met die clichés en dooddoeners, en zeg gewoon wat je ervan VINDT!

Het maakt dat ik me soms als een verschrikkelijke zak gedraag. Een hork, die loopt te zuigen en uit te dagen, puur en alleen om een oprechte reactie te ontlokken. Dat een en ander soms ontaardt in een ordinaire ruzie, dat moet dan maar; alles beter dan dat politiek correcte gebazel. Wat dat betreft helpt het ook niet mee dat ik in Nederland woon, met z'n calvinistische kutmentaliteit van 'doe maar gewoon, dan doe je al gek genoeg'.

THERAPEUTISCH VERANTWOORD

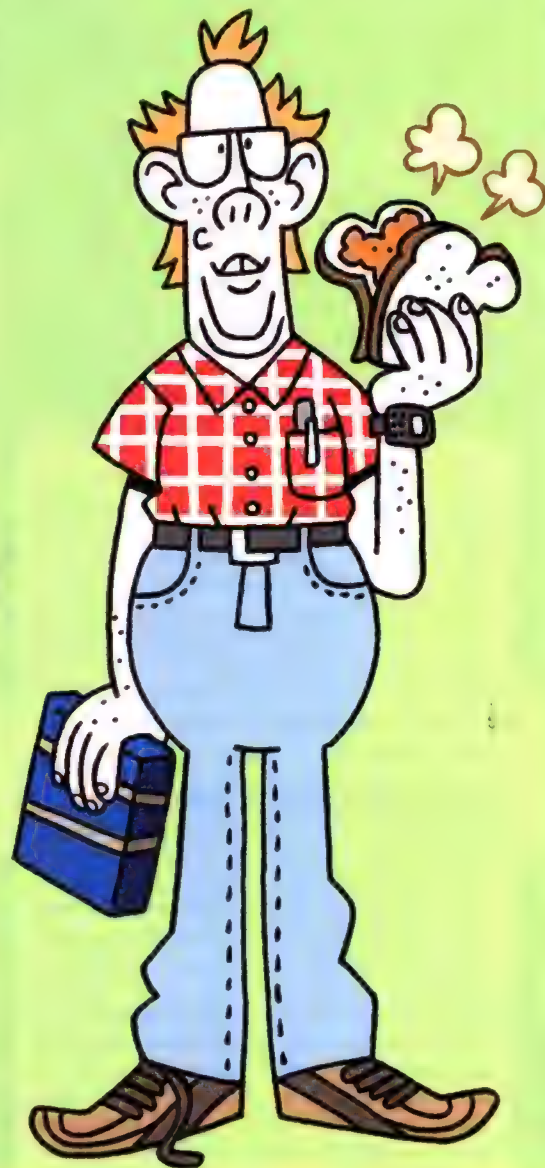
Maar goed. Voordat ik zelfs lezers van dit blad ga beledigen, kunnen we het beter gaan hebben over de oplossing voor dit probleem: een nieuwe, dikke game genaamd The Socially Awkward Simulator, waarin je al die zoutloze stumpers een koekje van eigen deeg geeft door totaal verrassend, awkward en vooral niet-sociaal uit de hoek te komen!

Een kat genaamd Tom

De broedplaats voor alle ergernissen is toch wel werk. En dan niet de Power Unlimited, natuurlijk. Integendeel: goedbeschouwd is ons gamejournalistieke bastion juist het omgekeerde van wat ik bedoel - een soort kuuroord vol gelijkgestemden. Nee, ik heb 't over werken als manager klantencontact bij een middelgrote paperclipfabriek, of een overheidsinstelling met collega's die net zo grijs zijn als de muren van hun kantoor. Zo'n baantje waarbij je al vijf keer op je horloge hebt gekeken en het nog steeds pas kwart over negen 's ochtends is. Waar de koffie naar gemalen kurk smaakt. Met andere woorden: de uitgelezen omgeving om compleet in te dutten tot je je op een dag realiseert dat je met twee kinderen, een Skoda en een kat genaamd Tom in een buitenwijk van Nieuw-Vennep woont.

Maar vrees niet! De Socially Awkward Simulator is precies wat je nodig hebt! In deze geweldige game zou je er namelijk voor kunnen kiezen om die verschrikkelijke collega eens haarfijn uit te leggen dat werkelijk niemand geïnteresseerd is in verhalen over hoe hij vanochtend niet kon kiezen tussen leverworst

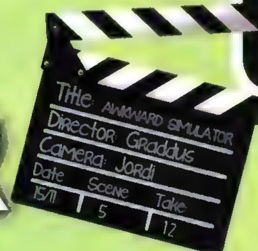




TOOL SELECT







ARD SIMULATOR

of pindakaas op z'n boterham, en dat zijn overhemd eruitziet alsof hij het ergens medio jaren '80 bij de Zeeman heeft gekocht. In de uitverkoop. Oh, en als hij tegenstribbelt, kun je vanzelfsprekend altijd nog een glas water in z'n smoel gooien. In het echt een garantie voor ontslag, en in dit spel waarschijnlijk ook, maar dan komen we bij het volgende onderdeel: liegen en bedriegen! Vertel je baas dat je collega begon met provoceren, of dat het gewoon een ongelukje was. Wedden dat hij je gelooft?

Hé, paardenlul!

De Socially Awkward Simulator is echter niet alleen geschikt om je eens flink uit te leven op het werk. Ook in andere situaties waar je nekharen normaal gesproken van overeind gaan staan, biedt de game uitkomst. In het openbaar vervoer, bijvoorbeeld, als iemand met het volume van z'n telefoon op tien iedereen laat meegenieten van het feit dat hij gisteren vergeten is om het vuilnis buiten te zetten. 'Hé, paardenlul', zeg je dan, voordat je het mobieltje uit z'n hand grist en uit het raam gooit, 'dit is een STILTEcoupé'. Hmmm, heerlijk! Of dat leuke meisje waar je al een tijdje mee aan het daten bent en met wie het echt klikt, die je plotseling snikkend vertelt dat ze al een vriend heeft. Ze kan écht niet kiezen. In dat geval beloof je haar de keuze makkelijk te maken, loop je met twee opgestoken middelvingers de deur uit, waarna je thuis haar naaktfoto's op Facebook zet. Ha, dat zal haar leren!

Maar het leukste blijft toch wel om mensen wakker te schudden om niets. Gewoon, puur omdat je je aan ze ergert. Neem een familiefeestje dat simpelweg maar niet gezellig wil worden omdat iedereen er eigenlijk alleen maar zit omdat het moet. Een kolfje naar de hand van de Socially Awkward Simulator! Het spel is zó geprogrammeerd dat er - oplopend van 'nou moe' naar 'holy fuck!' - vele verschillende opties zijn om het feestje van wat glans te voorzien. Denk aan het beginnen van een borrelnootjesgevecht, liegen dat het bier op is of het opzetten van een pornofilm. Ik kan je nu alvast verklappen dat vooral dat laatste erg goed werkt!

ASOCIAAL GOED!

Pure therapie

Mocht het je nog niet helemaal duidelijk zijn: tijdens het spelen van Socially Awkward Simulator merk je dat dit veel meer is dan een game. Het is pure therapie. Een manier om mensen eens goed de waarheid te vertellen, zonder de vervelende consequenties die nou eenmaal gelden in de maatschappij.

Het schrijven van dit artikel was voor mij in ieder geval al therapeutisch. En hé, zo'n intolerante, enkel-in-uitersten-denkende kwal ben ik nou ook weer niet, hoor. Da's ook maar een manier om met m'n ergernissen te dealen... die in het geval van inhoudsloze mensen overigens wel honderd procent gemeend zijn, grrrmbl!!!



MEER ERGERLIJKE SITUATIES

- In de rij bij de supermarkt dringt iemand voor
- Je buurman besluit om eens lekker te gaan stofzuigen om 1 uur 's nachts
- In het restaurant zit een haar in je chocolademousse
- Een zwerver die vraagt of je niet nóg een euro hebt nadat je hem er al één hebt gegeven
- Fransen die net doen of ze je niet begrijpen als je Engels tegen ze praat
- Je broertje heeft de poster uit de Power Unlimited gescheurd en in zijn kamer opgehangen



GRADDUS GAAT GAMEN MET... ZIJN MOEDER!

De moeder van Graddus is 67. Ze houdt van koken en schilderen, maar heeft nog nooit in haar leven een videogame gespeeld. Dat zat Graddus helemaal niet lekker; dus nadat hij eerder al z'n vriendin achter de console had gezet, gaat hij nu gamen met z'n moeder!





"Hé moeders, weet je nog dat artikel voor Power Unlimited, dat ik ging gamen met mijn vriendin?"

"Ja, wat is daarmee?"

"Nou, dat wil ik nog eens dunnetjes overdoen, alleen dan met jou! En voor het echte gamergevoel kunnen we pizza bestellen."

"Bedoel je dat je mij gaat interviewen voor dat vunzige blaadje van je? Mmmm... okay, maar dan niet met zo'n kleffe, vitamine-arme deeghap hoor. *Ik maak zelf wel iets gezonders*."

"Daar was ik al bang voor..."



SESSIE 1: DE SUPER NINTENDO

Het wordt draadjesvlees met bloemkool. Stiekem toch wel lekker, en een prima bodem voor de eerste game: Donkey Kong Country 2 voor de Super Nintendo!

"Moet ik die knopjes indrukken?", vraagt mijn moeder. "Het zijn er zoveel. Wacht, dan pak ik even mijn bril."

En warempel: ze krijgt de smaak te pakken: "Die muziek is leuk, zeg!" Ik vertel haar hoe de controls werken, maar dat blijkt ongeveer even lastig als een peuter de relativiteitstheorie uitleggen. Mams komt dan ook niet verder dan halverwege het eerste level. Toch vreemd: wel de perfecte pan vlees kunnen bereiden, maar een paar knopjes indrukken, ho maar... "Maar die aapjes zijn wel schattig!" Kijk, dat belooft wat.

Snel door met Super Mario Kart. "Hé, dat mannetje ken ik. Mario! Die is toch ooit bedacht door een Italiaan ofzo? Ik vind die andere figuurtjes wel een beetje dommig. Een krokodil (Bowser) en een chimpansee?" Kennelijk is ze Donkey Kong alweer vergeten...

Helaas gaat het spelen niet veel soepeler: "Pfff, hier ben ik ook niet goed in, hoor. Het gaat allemaal veel te snel en de besturing is erg gevoelig. Moet je nou kijken, *ik lijk wel een dronken tor*, hahaha."

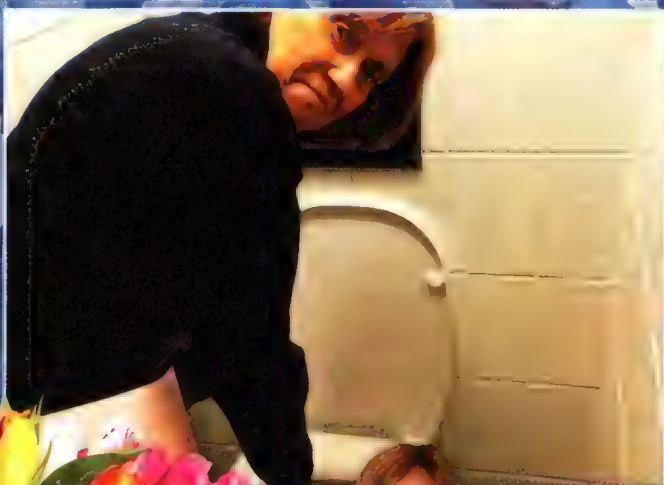
Oei, dat wordt nog wat als we straks aan het 3D-tijdperk beginnen...





MAMA GEEFT CIJFERS:

DONKEY KONG COUNTRY	2,8
SUPER MARIO KART	4,0



SESSIE 2: DE NINTENDO 64

Next up is de Nintendo 64. Een apparaat dat mijn moeder maar al te bekend voorkomt: "Ojee, is dit niet dat ding waardoor je twee keer bent blijven zitten?" Ja mam, sorry nog daarvoor... "En wat is dit, Mortal Kombat? Wat een grimmige titel. Ga ik nu dood? Haha."

Als character kiest ze 'Keith Richards' (Johnny Cage), al maakt het allemaal weinig uit, want zonder ook maar één klap uit te delen, legt m'n moeder het loodje. "Bah, wat een primitief gedoe. Was dit ooit gruwelijk, met die houterige bewegingen? Dan is het erg slecht verouderd." Ha, kennelijk heb ik die ongezouten mening niet van een vreemde!

Weet je wat: ik laat mijn moeder het volgende spel kiezen. Schieten op dino's in Turok? Nee, da's zielig. Blast Corps dan? Nope, we gaan voor iets exotisch: Mystical Ninja Starring Goemon!

"Poeh, wat een idioot. Dat haar lijkt wel een ananas. En wat is er met dat beeld aan de hand? Het is niet scherp, het bibbert steeds."

Ik weet niet wat ik hoor. Begint mijn moeder nou serieus een snobistische graphicshoer te worden?!? Sowieso blijkt ook Mystical Ninja geen schot in de roos: "Ik vind het maar gekke poppetjes. Japan spreekt me om eerlijk te zijn ook niet echt aan. Dan ga ik nog liever *even die smerige wc van je schrobben*."





MAMA GEEFT CIJFERS:

MORTAL KOMBAT TRILOGY	1,0
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON	5,5



SESSIE 3: DE PLAYSTATION 2

Goed, old skool gamen is nog geen doorslaand succes. Hoe zou dat met Medal of Honor: Frontline op de PS2 gaan? Welnu, we zijn tien minuten verder, maar nog altijd staat moeders op dezelfde plek als een epileptische dwaas op zichzelf te wijzen. Maar wacht: de controls staan op inverted, en daar kan ze niet mee omgaan. Wat direct het bewijs is dat echte gamers wél op inverted spelen, maar dat terzijde. De game zelf, wat vindt ze ervan? "Interessant. Je kunt je goed voorstellen wat de geallieerden hebben doorgemaakt bij onze bevrijding. Of ik vind dat oorlog verheerlijkt wordt in zo'n game? *Nee hoor, helemaal niet*." Toppie!
En dan: Grand Theft Auto! Het absolute summum, het neusje van de gaming-zalm, al zegt het mijn moeder weinig. "Grend Seft Audo? Nooit van gehoord. Die tekeningen (op het introscherm) lijken in ieder geval op het werk van Roy Lichtenstein." Uit haar intonatie maak ik op dat dat iets positiefs is. Maar zodra ik een oude vrouw aanval, krijg ik de wind van voren: "Wat doe je nou, je gaat toch geen dames te lijf!?"
Toch, GTA blijkt te bevallen. "Het is erg sfeervol. Ook wel een grappig mannetje, die Carl. Heeft hij nou zijn onderbroek boven zijn riem uitsteken? Wat, is dat sweg? Naja, zal wel de generatiekloof zijn..."

MAMA GEEFT CIJFERS:
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 7,0
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 8,0

SESSIE 4: DE XBOX 360

MAMA GEEFT CIJFERS:
F1 2013 9,0
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM 7,0

Verder met F1 2013. Wat weet mijn moeder eigenlijk van die sport? "Uhm, Max Verstappen, da's onze nationale trots toch?" Helaas zit die nog niet in deze game. "Die andere dan, die nu als een plantje leeft? Schumacher!" Nee, die was toen net gestopt. "Tja, doe dan maar Ferrari." Bij het kiezen van de baan hoop ik slechts één ding: Neem. Niet. Monaco. En natuurlijk, ze kiest Monaco. "Kijk al die mensen op die tribune. Zijn die voor mij gekomen? Het ziet er wel poepierealistisch uit, hoor."
Bizar genoeg gaat het rijden (in de cockpitview zelfs) behoorlijk soepel: met de rem-assist aan doet mama *slechts 4:12:73 over een rondje Monaco!* Keurig.
Na het succes van F1, ben ik erg benieuwd wat ze van Skyrim vindt. "Wat een vredig dorpje", zegt ze bij aankomst in Riften. "Echt rustgevend, zo met die bruine herfstbladeren en fluitende vogeltjes. Ik krijg helemaal zin om te gaan schilderen!" Net op dat moment valt er een stel bandieten binnen. "Ach, waarom moet deze game nou ook weer gewelddadig zijn? Echt zonde." Mijn moeder weigert zelf te vechten, maar gelukkig hebben we compagnon Lydia bij ons die de bandieten één voor één neermaait. Tot ze ineens getroffen wordt. "Huh, zit er nou een pijl in haar knie?" Ik ga mijn moeder niet eens proberen uit te leggen waarom ik dat heel grappig vind...

SESSIE 5: DE PLAYSTATION 4

We kwamen er net al achter: mijn moeder is een graphicshoer. Dat PES 2017 voor de PS4 dus direct de juiste snaar raakt, is geen verrassing.
"Wow, het is net alsof ik naar voetbal op tv kijk!" We doen Ajax tegen Auxerre, omdat we zowel in Amsterdam als Auxerre een huis hebben. De wedstrijd eindigt in 0-0. En ondanks dat het spel op Beginner staat, is dat een knappe prestatie. "Ik begin er geloof ik eindelijk een beetje gevoel voor te krijgen", spreekt mijn moeder monter. "Al kijk ik toch liever een film. Dan hoef ik zelf niks te doen. Ik ben gewoon een beetje lui, denk ik." [Je hebt 't dus niet van een vreemde, Graddus - Ed]
Okay, no problem: laat ik daar nu net de perfecte PS4-game voor hebben! Want de afsluiter is, je raadt het al, Uncharted 4! Een filmisch avonturenspel in de trant van Indiana Jones, zo leg ik uit. Toch is het beginscherm effe schrikken: "Gatver, een skelet. Is dit ook weer zo'n moordsimulator?" Gelukkig heb ik een goed level uitgezocht, op de markt van Madagascar. "Wow, dit ziet er levensecht uit. Bijna net zo mooi als een film!" En inderdaad: nu ik erop let, valt me pas écht op hoe goed bijvoorbeeld de camera meebeweegt. Of hoe strak d... "Ho, een plas water", hoor ik plots naast me. "Daar loop ik even omheen. Straks worden mijn schoenen vies." Ik lach.
Uncharted 4 blijkt de ideale game voor mijn moeder: een meeslepende kruising tussen film en game. En zó mooi! Maar op de vraag of ze niet vaker zou willen gamen, is het antwoord toch negatief: "Dat niet; films en boeken blijven fijner. Maar *ik snap nu wel iets beter waarom je zo lang over je school hebt gedaan*. En ik ben trots dat je van je hobby je werk hebt gemaakt."
YES, MISSIE GESLAAGD! ✖

MAMA GEEFT CIJFERS:
PES 2017 9,0
UNCHARTED 4 10

TUSSEN HOOP EN VREES



Eén trailer en een factsheet. Meer heeft Nintendo nog niet vrijgegeven over hun nieuwe console, die dus de Switch gaat heten. Is het genoeg om onze immer kritische Nintendo fan Jurjen te overtuigen?

NINTENDO SWITCH

HET IS EEN HYBRIDE!



WOEHOE!

In de Switch komen Nintendo's tv-console-lijn en handheld-lijn samen. Je hoeft in de nabije toekomst niet langer twee consoles te kopen om alle grote Nintendo games te kunnen spelen. Dat is misschien nog wel het beste nieuws dat de Switch brengt.

Stel je voor: je speelt de nieuwste Pokémon, Animal Crossing en Fire Emblem gewoon thuis op tv. Of in de trein. Of op de camping. Waar je ook gewoon de nieuwste 3D-games van Zelda en Mario kunt spelen, op dat kekke HD-scherm in je klauwen.



HMMM...

Als je twee dingen tegelijk wil zijn, bestaat het risico dat je het op beide fronten net níet bent. Voor een tv-console is veel power bijvoorbeeld belangrijk. Maar dat is weer nadelig voor de batterijduur in de portable stand. De vraag wordt dan: heeft het ding genoeg power om als volwaardige tv-console te functioneren? En is de batterijduur lang genoeg om van de Switch een volwaardige handheld te maken?



DESIGN



WOEHOE!

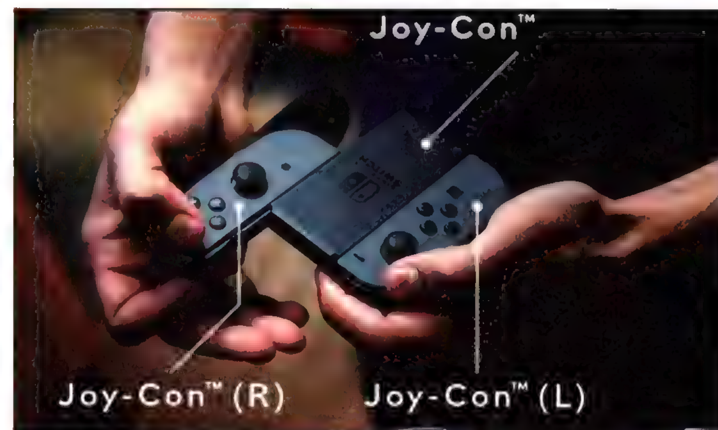
Geen speelgoedpaars of sneeuwwit dit keer, maar meteen een stoere zwarte look. Nintendo gaat keihard voor de stijlgevoelige twintigers en dertigers van deze tijd. Die kunnen het vast ook wel waarderen dat de Switch automatisch een handheld wordt als je 'm na een gamesessie op tv uit z'n dock trekt.

Ik ben geen twintiger of dertiger, maar vind het geweldig. De Joy-Cons die je aan het Switch-scherm klikt om met 'gewone' sticks en knoppen je games te besturen, zijn trouwens ook erg slim bedacht en knap ontworpen. En je kunt ze ook nog eens als twee aparte controllertjes gebruiken!



HMMM...

Heeft iemand de Joy-Cons gezien? Ze lagen hier net nog. En waar is de Joy-Con grip gebleven? Tja, dat krijg je met een systeem dat feitelijk uit vijf onderdelen bestaat (de Switch zelf, twee controllerhelften, een grip om die bij elkaar te houden tijdens tv-sessies en een dock om hem in te schuiven). Het voelt een beetje... versnipperd. Voor handheldgebruik is het ook wel jammer dat de Switch geen beschermende flipcover heeft.



CONTROLS



WOEHOE!

De Wii bracht ons motion controls. De DS bracht ons touchscreen besturing. Bij de Wii U was het de bedoeling dat het touchscreen in je handen als tweede scherm de ervaring op tv zou verrijken.

Dat maakt van de Switch het eerste Nintendo systeem in vijftien jaar dat focust op de algemeen geaccepteerde besturing met de analoge sticks en knoppen die Nintendo zelf ooit populair maakte. Ik denk dat iedereen daar blij van wordt.



HMMM...

Zou de Switch toch motion controls en/of touchscreen ondersteuning bieden? Dat wordt lastig, aangezien je het ding niet in handen hebt als je op tv speelt. Maar touchscreen controls kunnen in sommige games verdomd handig zijn (al was het maar voor het invoeren van je naam, of bij ontwerpfuncties).

De standaard controller (waarbij twee Joy-Cons zijn bevestigd aan de Joy-Con-grip) oogt wat lomp en ontbeert een D-pad. De Pro-controller heeft die wel, maar daar moet je uiteraard weer extra voor dokken.





THIRD-PARTIES



WOEHOE!
In de trailer zagen we Skyrim en NBA 2017 voorbijkomen, en dat zijn toch geen games die je snel op een Nintendo systeem zou verwachten. Maar het lijkt erop dat Nintendo met de Switch eindelijk weer eens op stevige third-party support mag rekenen. Want omdat ze geen extra tijd hoeven te steken in het toevoegen van motion controls, second-screen functies of andere Nintendo fratsen, kunnen ze veel makkelijker dan vroeger hun games naar deze hybride porten. Dus verwacht ik zeker dat de games van het kaliber FIFA en Call of Duty naar de Switch komen. En dan stond op het lijstje third-parties ook nog eens de naam FromSoftware. Dark Souls on the go?



HMMM...
Bij de Wii U was de toegezegde ondersteuning van Activision en Ubisoft snel verdwenen. En hoe zit het met de uitstekende third-party support die Nintendo's handhelds gebruikelijk krijgen op het gebied van tweedimensionale RPG's, action adventures en strategiespellen? Wordt dat doorgezet op de Switch, of komen 2D-games in de verdrukking tussen al het 3D-geweld?





PORTABLE LOCAL MULTIPLAYER



WOEHOE!
Terwijl de game-ervaring op andere consoles met Virtual Reality eenzamer en introverter wordt dan ooit, maakt Nintendo gamen weer lekker sociaal met de introductie van portable local multiplayer. Je zet de Switch op de keukentafel van je vriend met het uitklappootje, geeft hem een van de twee standaard bijgeleverde Joy-Cons, en het potje Mario Kart kan beginnen. Na het feit dat alle Nintendo games straks op één systeem verschijnen, vind ik dit voorlopig het mooiste wat de switch ons brengt.



HMMM...
Het oogt weinig comfortabel; het gebruik van zo'n enkele, kleine Joy-Con als controller. Ennuh... eh... verder kan ik niks verzinnen om over te zeiken. Dit is gewoon top. Net als de mogelijkheid om twee Switch systemen draadloos te koppelen voor vier-speler multiplayer op twee schermen. Feest!

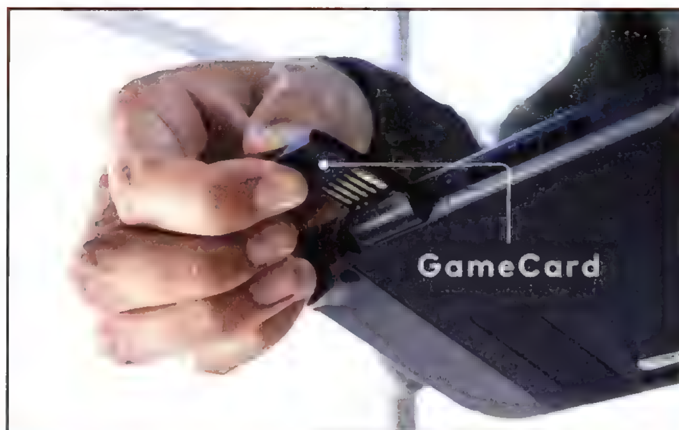
CARTRIDGES



WOEHOE!
Yes, cartridges (of gamecards, zoals Nintendo ze tegenwoordig noemt) zijn terug in tv-consoleland! Weet je wat dat betekent, jij jonge consolegamer die het tijdperk van de N64 heeft gemist? Dat betekent dat je meteen na het aanzetten van je console kunt gaan gamen! En dat geheel zonder laadtijden! Zeker in uitzonderlijk grote games als Skyrim en de nieuwe Zelda is het fijn dat je lekker vlot en zonder haperingen grotten en kastelen in en uit kunt rennen.

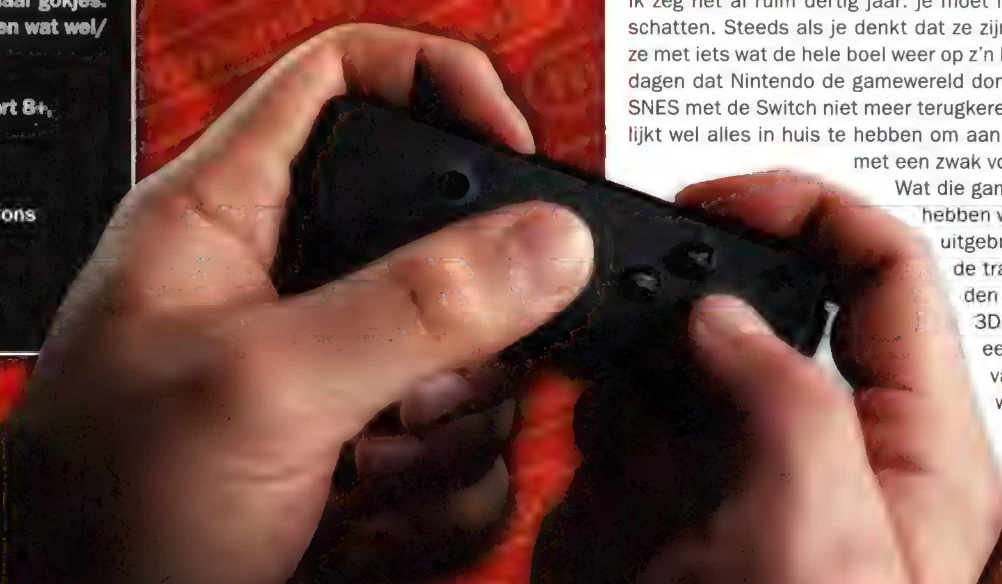


HMMM...
Het produceren van cartridges is duur en risicovol in een tijd waarin de trend juist naar downloadable games neigt. Dit zou third-parties ervan kunnen weerhouden hun games voor de Switch te releasen. Om over indies nog maar te zwijgen.
Waarschijnlijk wordt het naast het gebruik van cartridges ook wel weer mogelijk om games te downloaden, maar dan is het opslagvermogen van 32GB weer erg aan de krappe kant. En ik heb nog geen SD-kaart opening gezien.



JURJEN SPECULEERT

Hieronder staan geen feiten maar gokjes. Leuk om in maart 2017 te kijken wat wel/niet is uitgekomen!
Releaseprijs: € 299,-
Launchgames: Zelda, Mario Kart 8+, Skyrim, FIFA 17
Batterijduur: 3,5 uur
Touchscreen: Nee
Motion controls: Ja, in de Joy-Cons
Downloadable games: Ja
Toevoeging SD-card slot: Ja
Backwards compatibility: Nee
Netflix: Ja, graag





weetje • weetje
Volgens Nintendo blijft de 3DS-lijn gewoon naast de Switch games bestaan. Maar ja, zoiets zeiden ze ook over de Game Boy-lijn toen de DS lanceerde.

CONCLUSIE

Ik zeg het al ruim dertig jaar: je moet Nintendo nooit onderschatten. Steeds als je denkt dat ze zijn uitgespeeld, komen ze met iets wat de hele boel weer op z'n kop zet. Nou zullen de dagen dat Nintendo de gamewereld domineerde met NES en SNES met de Switch niet meer terugkeren, maar het apparaat lijkt wel alles in huis te hebben om aan te slaan bij iedereen met een zwak voor Nintendo games.
Wat die games betreft: natuurlijk hebben we de nieuwe Zelda al uitgebreid bekeken, maar de trailer toonde ook beelden van een gloednieuwe 3D-Mario platformer en een aangepaste versie van Mario Kart 8. Dus wat mij betreft kan maart 2017 niet snel genoeg komen! ✖

HITMAN SEASON ONE HIT OR MISS?

IO Interactive is met Hitman een nieuwe weg ingeslagen: de Triple A gameserie ging episodisch. Jan speelde afgelopen jaar alle Episodes en maakt de balans op. Heeft de nieuwe aanpak gewerkt, en hoe ziet de toekomst van Codename 47 eruit?

Half maart dit jaar begon IO Interactive aan een nieuw avontuur. De Denen wilden met hun Hitman franchise een ander model verkennen, namelijk die van episodische releases.
Op zich is het uitbrengen van games in episodes niet revolutionair. Telltale Games heeft er zijn complete businessmodel omheen gebouwd en de studio's achter Life Is Strange en King's Quest hebben eveneens goede zakengedaan met het uitbrengen van een game in losse delen.
Dat zijn echter allemaal redelijk laagdrempelige adventure games; Hitman daarentegen is een hardcore gameserie met een even trouwe als kritische achterban. Hoe zouden zij op deze aanpak reageren?

DODELIJKE WERELDREIS

Om te beginnen moest de episodische content de speler het gevoel geven daadwerkelijk zelf een huurmoordenaar te zijn die over de wereld reisde om legendarische kills te maken.
De makers willen tussentijds bugfixen en feedback van de community meenemen in de updates van nieuwe én bestaande Episodes.
En tussen de Episodes zouden eenmalige targets en uitdagingen voor ongekende en unieke gameplay moeten zorgen. De Elusive Targets maken nu onderdeel uit van de Hitman Lore, waarbij alleen de beste huurmoordenaars erin zijn geslaagd om al de doelwitten om te leggen.

Je mag stellen dat IO in hun opzet is geslaagd. Met name het tussentijds updaten, kleine en grote aanpassingen aan menu's, UI en maps, laadtijden die flink teruggedrongen zijn en meer mogelijkheden om informatie aan spelers te verschaffen, hebben de Hitman ervaring, die van een levende World of Assassination, de afgelopen maanden flink gestroomlijnd.

MEER REPLAY DAN OOIT

Voor mij persoonlijk werkte deze aanpak in ieder geval, en de tijd tussen het uitbrengen van de verschillende Episodes, was helemaal okay: 11 maart verscheen Parijs, 26 april Sapienza en 31 mei Marrakesh. Toen was er een (zomer)break om weer door te pakken op 16 augustus, 27 september en 31 oktober met respectievelijk missies in Bangkok, Colorado en Japan.

IK WACHT NOG HEEL EFFE



Ik ben van de oude stempel. Zo mis ik boothbabes hééééél erg en bezit ik mijn games het liefst fysiek op disc. In een hoesje. Op die manier voelt het gewoon veel meer alsof je iets waardevols in handen hebt. Maar er is nog een reden dat ik braaf tot 31 januari op de disc-versie van Hitman wacht. Mijn eindejaars backlog is namelijk immens en door nog effe geduld te hebben (dat maandje extra kan er ook nog wel bij), begin ik 2017 in ieder geval met een topgame!



Episode 1



Episode 2




Episode 3



Episode 4

Ik heb lang niet alle Elusive Targets weten om te leggen (puur tijdgebrek) tussen de verschillende Episodes door, maar heb de afzonderlijke afleveringen wel tientallen keren opnieuw gespeeld, in afwachting van een nieuwe.

De verschillende Mastery Levels evenals de tientallen specifieke Challenges, maakten een Episode ook uitstekend herspeelbaar. Bovendien verleidt de game je voortdurend om nieuwe dingen te proberen en te experimenteren, en om steeds weer op een totaal andere, brute, cleane of juist bloederige, stille of juist luidruchtige, voor de hand liggende of juist zeer vindingrijke manier je targets uit te schakelen.

Had ik dat óók had gedaan als ik in één keer alle zes Episodes op disc had gekregen? Ik denk dat ik dan waarschijnlijk het (prima) verhaal in één keer had willen doorspelen en misschien was ik daarna nog een paar keer teruggegaan naar bepaalde missies. Nu heb ik het gevoel veel meer uit deze game gehaald te hebben dan uit welke Hitman ooit.

WELKE EPISODE IS HET BEST?

Briljant. Episode 2, 5 en 6: Exotische, oogstrelende locaties, unieke moordmomenten en het ultieme James Bond gevoel.

Uitstekend. Episode 1: Parijs is een unieke setting en levert een overweldigende introductie van Hitman nieuwe stijl op.

Goed. Episode 4: Een beetje een ode aan de oude Hitman, maar nog altijd erg vermakelijk.

Redelijk. Episode 3: De enorme setpieces verdeeld over drie locaties in Marrakesh voelden een beetje geforceerd aan elkaar gekoppeld. Bovendien is er simpelweg te weinig te doen voor onze kale killer.

SEIZOENFINALE

Een groot deel van de fans heeft dat op dezelfde manier ervaren, al blijft de achterban verdeeld. De episodische aanpak heeft grofweg drie kampen opgeleverd.

1: De gamers die meteen de Season Pass hebben gekocht en de nieuwe Episodes direct zijn gaan spelen zodra ze beschikbaar kwamen.

2: Spelers die de kat uit de boom hebben gekeken en nog altijd wachten op de release op disc begin volgend jaar.

3: Fans die, net als bij het *binge-watchen* van series, hebben gewacht tot alle Episodes beschikbaar waren en daarna alles in een keer zijn gaan spelen.

Voor die eerste en derde groep is er nu Episode 6: Hokkaido, de seizoenfinale van Hitman. Als je tijdens de eerste vijf Episodes al het gevoel had dat je als een soort James Bond de wereld over reisde, zal je dat tijdens 'Situs Inversus' helemaal krijgen.

Deze laatste missie speelt zich af in Japan, hoog boven in de bergen, in een hyperluxueus privé-ziekenhuis plus resort genaamd GAMA. Hier laten de rijken der aarde zich opereren en genieten andere welvarende figuren van de bijgelegen spa met haar Zen-tuinen, organische sushirestaurant en traditionele Japanse badgelegenheid met geiserwater.

Het is in deze setting dat Codename 47 twee targets moet ombrengen: een advocate en een 'oude bekende' die op een operatietafel ligt te wachten op een nieuw hart.

De advocate zoekt haar vertier in de spa, terwijl de patiënt in kwestie zich in het ziekenhuisgedeelte van het zwaarbewapende complex bevindt. GAMA heeft namelijk een eigen bewakingsdienst, de advocate heeft haar eigen bodyguards en rond de operatiekamer en de vertrekken van het ziekenhuis loopt nog eens een extra privélegertje rond.

VILEIN LEUK

Codename 47 is zelf onder een valse naam ingecheckt in GAMA als patiënt, en loopt aanvankelijk in zijn badjas rond om de boel te verkennen... om snel te wisselen van kostuum en daarna af te dalen in de kelders van het complex. Óf via de trappengangen juist de bovengelegen etages af te struinen.

De mogelijkheden om toe te slaan, zijn weer velerlei en geniepig leuk. Bedenk maar eens wat je allemaal kunt doen met een sauna, een defibrillator, stamcellen, sigaretten, sushi, een helikopter of een chirurg met trillende handjes... de even leuke als vileine situaties dienen zich in rap tempo aan.

Tegelijkertijd is Episode 6 een van de moeilijkste, maar dat mag ook wel als afsluiter van het eerste seizoen. De gitzwarte humor is weer volop aanwezig in dit deel, waarbij sommige challenges zo absurd en komisch zijn... dat je je de ene keer een briljante moordenaar voelt en de andere keer je de ballen uit de broek van je strakke maatpak lacht.

GESLAAGD

Het mag duidelijk zijn. Hitman Season 1 is wat mij betreft een dikke hit. En naar ik heb begrepen zijn ze ook bij IO zeer tevreden.

Oorspronkelijk is deze opzet gepitcht als drie seizoenen, dus dan hebben we er nu nog twee te goed.

Wat mij betreft kan Seizoen 2 niet snel genoeg komen. De cliffhanger aan het eind van Episode 6 roept in ieder geval nog genoeg interessante vragen op... ✖


Episode 5


Episode 6

TOP TIEN DINGEN DIE LEUKER ZIJN OM TE VERZAMELEN DAN POKÉMON

Kijk, Graddus vindt Pokémon GO nog steeds leuk. Maar toen er laatst wéér een Lapras door z'n vingers glipte, knapte er iets. 'Kut Pokémon!!! Waarom speel ik dit nog? Er zijn MINSTENS tien dingen leuker om te verzamelen', schreeuwde hij gefrustreerd. Nou, laat maar horen dan...



10 MOPPEN

Ook populair worden? Het stralende middelpunt van elk feestje zijn? Verzamel dan geen Pokémon, maar moppen en anekdotes! Al zijn moppen en anekdotes over Pokémon ook goed... Wacht, dan doe ik het voor: 'Wat zegt Pikachu als hij verkouden is? Pik-ha-tsjoe!'. Ha-hahahaha. Fantastisch.



9 TROPHIES/ACHIEVEMENTS

Toen mijn buurjongetje laatst zijn Snorlax liet zien, voelde ik slechts jaloezie; geen ontzag. Maar toen Samuel zijn Platinum trophies voor de complete Dark Souls-serie showde, was ik wél onder de indruk. Waarom? Omdat achter trophies en achievements daadwerkelijk een prestatie schuilgaat, en niet alleen het bewijs dat je te veel vrije tijd hebt!



8 KOELKASTMAGNETEN

Zeker, koelkastmagneten hebben een lullig imago. Toch zijn ze dé manier om te laten zien dat je een echte wereldburger bent. Een bepakte en bezakte persoonlijkheid die geen vooroordelen kent en zich letterlijk overal thuisvoelt. Of het nu Zuid-Afrika, Mongolië of uhm... Euro Disney is.



7 CHICKS

Vroeger hield ik een lijstje bij met daarop elke chick met wie ik ooit had geflikflooid, gefoefeld, enzovoort, inclusief een cijfer voor de betreffende dame. Ik heb 'vrouwenreviewer' verder nooit op mijn C.V. gezet ofzo, maar stiekem was het nog leuker dan gamerecensent! Of ik ooit een onvoldoende heb uitgedeeld? Nou, die ene keer, na die avond vol tequila...

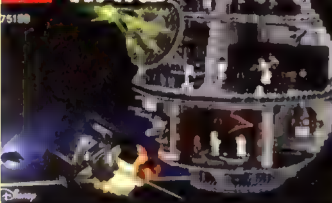


6 WIJN

Ze zeggen altijd dat je een appeltje voor de dorst achter de hand moet houden. Prima, maar mij lijkt een goedgevulde wijnkelder dan toch een beter idee! Daarbij geeft het opbouwen van een fraaie collectie Chateau Lafite'jes je een gedistingeerde uitstraling, en als je er genoeg van drinkt, ga je vanzelf Pokémon zien...



5 LEGO



Bij het verzamelen van LEGO komt feitelijk alles samen. Die shit oogt fraai in je vitrinekast, er is zoveel keus dat je nooit uitgespaard bent en daarnaast is LEGO een betere investering dan goud. Zelfs recente sets uit 2007 zijn soms vele tientallen keer meer waard dan het bedrag waarvoor ze in de winkels lagen!

4 FACEBOOKVRIENDEN

Eigenlijk zijn Facebookvrienden ook een soort Pokémon: ze zijn er in allerlei soorten en maten, je komt ze op de gekste plekken tegen en de een laat zich makkelijker vangen dan de ander. Wat helemaal fijn is: als ze irritant zijn, blokkeer je ze gewoon. Waarom kan dat niet bij die verdomde Drowzee's en Rattata's?!?



3 STARBUCKS BEKERS

Huh, Starbucks bekers? Yep, toen mijn vriendin dat punt over chicks verzamelen zag, werd ze namelijk zo boos dat ze eiste dat haar eigen collectors fetisj in deze lijst kwam te staan. Bij deze dus: Starbucks bekers. Haar hele huis staat vol. Ik zal haar maar niet vertellen dat je die dingen eigenlijk helemaal niet mee mag nemen.



2 GELD

Het is een cliché, maar daarom niet minder waar: geld heb je nooit genoeg. Je kunt er zelfs elke andere verzameling mee bekostigen! Helaas is het spul behoorlijk oneerlijk verdeeld, ook op de PU-redactie. Jan is zelfs zo rijk, dat het verhaal gaat dat hij een keer een bank binnenliep en het mannetje achter het loket zei 'handen omhoog, dit is een overval!'.



1 REAL-LIFE POKÉMONSPULLEN

Kun je nou echt niet zonder die kinderachtige zakmonstertjes? Okay, okay: geen probleem. Ik ben de beroerdste niet. Maar ga dan potverdomme wél voor de real thing, en leg je hele huis vol met knuffels, stickers en andere Pokémonprullaria. Wedden dat je binnen een maand genezen bent?



WAT VIND JIJ VAN POWER UNLIMITED?

GEEF JE MENING EN WIN PRIJZEN!

Je leest de PU al heel lang. Of een tijdje. Of nog maar net. Het maakt niet uit...

WIJ ZIJN NAMELIJK BENIEUWD NAAR JOUW MENING!

WAT VIND JE NOU EIGENLIJK VAN ONS MAGAZINE?

WAT VIND JE TOF?

WAT VIND JE JUIST NIET OKAY?

WELKE RUBRIEK MAG WEG?

WELKE MAG NOOIT EN TE NIMMER VERDWIJNEN?

WELKE REDACTEUR KAN BETER Z'N WAFFEL HOUDEN?

WAAR WIL JE MEER VAN ZIEN?

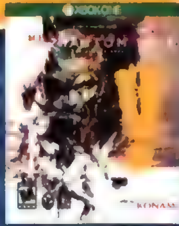
WIE VIND JE HELEMAAL GEWELDIG?

WAAR LEES JE HET LIEFST OVER? ENZOVOORT

Spuw je gal of steek de loftrompet. Zet al je ideeën, opmerkingen, kritiek, symbolische schouderklopjes en verbeterpunten in een mailtje, en stuur dat naar... **redactie@powerunlimited.nl** o.v.v. PU Enquête. Vergeet ook je adresgegevens niet, want...

De meest zinvolle reacties maken kans op diverse prijzen, zoals games (o.a. Deus Ex, Just Cause 3 en Metal Gear Solid V), hardware en andere vette goodies!










WATCH DO
XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW
REVIEWS



Er straalt plezier af van Watch Dogs 2, maar is dat genoeg om van de open-wereld hackgame van Ubisoft een succes te maken? Jan speelde de game en kreeg hulp van de beste hacker van de redactie: Florian.



AIDEN OUT, MARCUS IN

Spelend met Watch Dogs 2 (WD2) lijkt het aanvankelijk alsof deel 1 nooit bestaan heeft. Je kunt dan ook prima met de game aan de slag zonder kennis van het origineel. Marcus Holloway heeft zich aangesloten bij hackersclub DedSec in hun missie om ctOS 2.0 - het hypermoderne surveillancesysteem van San Francisco - en diens makers een halt toe te roepen. Marcus is een relaxte gozer, hij heeft swag en dat behoudt hij de hele game. Het voelt daarom wat ongepast dat je ook als een volleerde Navy Seal met wapens mag schieten. Als hacker ben je sowieso meer van de brains dan van de muscles, zou je denken. Daar wringt dus ietwat de schoen, maar als je dat eenmaal accepteert, schotelt Ubisoft je een heerlijke open-wereld voor waarin je uiteindelijk zelf kunt bepalen hoe vaak je naar je wapens grijpt.

POPPENDE KLEUREN

San Francisco is je speeltuin en daar ben ik een stuk blijer mee dan Chicago uit het eerste deel. De vibe van de game is een stuk optimistischer en het vrolijke en kleurrijke San Francisco past daar veel beter bij dan het grijs-grauwe Chicago.
Heel fijn is ook dat je meteen toegang hebt tot de hele stad. Niets is onbereikbaar of afgezet en dat geeft je exact wat je nodig hebt in een open-wereld game als dit: complete vrijheid. De stad is prachtig vormgegeven en nodigt uit om ontdekt te worden. Alle wijken in San Francisco hebben een eigen frisse look.
De kleuren spatten van je scherm en de game is duidelijk ontworpen met HDR in het achterhoofd. Ik kan niet wachten om de stad te checken op de PS4 Pro!

DRIE STIJLEN

WD2 kent grofweg drie speelstijlen die in elkaar overlopen: stealth, hacken en actie. Die laatste speelstijl zou ik je in het begin van de game niet aanraden, want je hebt dan nog geen krachtige wapens. Bovendien kun je al hackend met je laptopje al heel veel manipuleren. Zeker als je op een gegeven moment je drone en je RC-wagentje hebt, hoef je soms helemaal niet meer fysiek aanwezig te zijn om je snode plannen ten uitvoer te brengen.
Florian en ik hebben de game onafhankelijk van elkaar gespeeld en we neigden beiden het meest naar stealth. Okay, soms kun je niet anders, en moet je een bewaker met een soort gummi-koord knock-out rammen, en af en toe ben je gedwongen je guns te trekken (bijvoorbeeld als een vijandelijke bende achter je aanzit), maar het is echt zoveel cooler om ongezien, hackend iedereen in verwarring achter te laten.

TE TRAGE AUTO'S!

In Watch Dogs 2 ben je bijna opgelucht als je op de plaats van bestemming bent aangekomen. De wereld is cool om doorheen te rijden, maar het allergrootste minpunt van Watch Dogs 2 is toch wel de besturing en de physics van de voertuigen.
Er zitten aardig wat verschillende auto's in de game, die ook allemaal anders aanvoelen, maar ze blijven kut om in te rijden. De auto's reageren veel te direct, hebben totaal geen wegligging, stuiteren alle kanten op en zijn veel te langzaam. Of je nou in een pick-up truck of een sportwagen zit; de topsnelheid is altijd hetzelfde en je bent nauwelijks sneller dan de rest van het verkeer. Ook de »


Ongelooflijk dat je dit durft. Ik krijg al hoogtevrees als ik thuis per ongeluk op een plint stap...

andere voertuigen hebben belabberde physics en laten zich lastig besturen. De drones en de boten gaan nog wel, maar alles dat wielen heeft, gedraagt zich veel te zenuwachtig.



HACKEN

Een van de kritiekpunten op het recent verschenen Mafia III is dat er in (het fraaie) New Orleans niet zo heel veel te doen was. In San Francisco is echter ook geen sprake van een overload aan entertainment en stapels aan sidequests. De stad is niet opgezet om je urenlang in te vermaken, maar als je effe geen zin hebt in een story mission, heb je wel degelijk meerdere opties. Zo kan je op moeilijk bereikbare plekken grote aanplakbiljetten van DedSec ophangen met behulp van een drone of je RC-auto (een puzzeltje op zich) en daarnaast kan je meedoen aan races, met motoren, quads, auto's, RC-auto's, drones, karts, boten en nog een tof voertuig dat we hier niet gaan verklappen.

"Watch Dogs 2 neemt zichzelf niet zo serieus en dat is exact wat de serie nodig had."

Wat natuurlijk ook tijdloos vermaak oplevert, is het hacken van onschuldige omstanders. Zo kun je van mensen hun personalia hacken en ze markeren als snitch. Dan komen binnen mum van tijd criminelen aanzetten die effe verhaal komen halen, en als je vervolgens ook nog de politie alarmeert, is het helemaal feest. Je kunt eveneens voertuigen hacken en als superhack meerdere tegelijk, met gigantische kettingbotsingen en verkeersopstoppingen tot gevolg. Dit is echt genieten en zo ontdek je steeds meer manieren om de stad op z'n kop te zetten en de inwoners gek te maken.

MEESTERLIJKE MISSIES

Ubisoft heeft echt een aantal enorm grappige missies bedacht. Humor is sowieso veel prominenter aanwezig in dit deel. We willen niet te veel weggeven, maar al vrij vroeg in de game probeer je door toffe filmpjes te maken en die online te knallen meer volgers op social media voor je hackergroep te verzamelen. Na het zien van een filmtrailer voor een blockbuster actiefilm, krijgt de groep het idee om zelf een nog veel vettere trailer te maken. Het plan is om de grote ster van de blockbuster film, een pratende auto, te stelen en te laten shinen in hun eigen filmpje.

De missie om de auto van de filmset te jatten is op zich al spectaculair, maar de Kitt look-a-like is helemaal hilarisch. Want in tegenstelling tot wat DedSec dacht, heeft de auto een heel geavanceerd A.I.-systeem dat meteen reageert op de beroving. Terwijl jij als een malle probeert weg te komen, kom je erachter dat de auto vreselijk bijdehand is en het absoluut niet eens is met de situatie. Deze missie is een dikke knipoog naar Knight Rider en zo zitten er meer van dit soort geinige onderdelen in Watch Dogs 2. En dat is uiteindelijk de grootste verdienste van WD2: de game voelt en ademt veel meer fun.

DE DRIE MULTIPLAYER MODES

Invasion mode: Deze kennen we nog uit WD1. Je wordt gehackt door een andere speler of vice versa. Extra aardigheidje: je kunt nu bommen op je belager droppen met je drone.
Bounty mode: Een speler zorgt voor zoveel chaos dat de cops een massale achtervolging inzetten. Drie andere spelers van vlees en bloed kunnen de cops joinen om jou neer te halen.
Co-op: Je komt random een andere speler tegen en besluit samen effe lekker te gaan rondklooien. Of je nodigt een dedicated speler uit en je speelt samen een co-op missie.





XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

SCORE 82

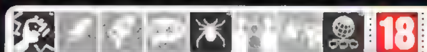
Watch Dogs 2 neemt zichzelf niet zo serieus en dat is exact wat de serie nodig had. De besturing van de voertuigen is ondermaats, maar verder is de game op bijna alle fronten beter dan zijn voorganger, met name de keuze tussen verschillende spelstijlen is groter en de vibe voelt goed.

FLORIAN & JAN



Na de story kun je nog races doen, lekker gaan klooien of los met de drie multiplayer modi. Toch speel je deze game voor de singleplayer campaign.

25+ UREN



BASICS

ACTION / SANDBOX
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 - 5 SPELERS
OUT NOW

SKYLANDERS IMAGINATORS



Het toys-to-life genre is misschien over haar hoogtepunt heen, maar daar merk je tijdens het spelen met Skylanders Imaginators weinig van. De game bruist van de energie.



Disney Infinity is niet meer, LEGO Dimensions kent enkel nog (dure) uitbreidingspakketjes en dus is Skylanders, op papier althans, weer heer en meester. De vraag is alleen of we ieder jaar opnieuw in de buidel willen tasten om de immer uitdijende collectie van Skylander figurines aan te vullen met wéér een nieuwe set.
Feit is wel dat je van het zesde deel in de serie spontaan een goed humeur krijgt.

Sexy Sensei

Het verhaal achter de game doet er niet zoveel toe, Kaos is wederom up to no good, en het is aan jou als Skylander(s) om de kleine booswicht te stoppen. Dat doe je met twee fraaie Sensei Skylanders uit het starterspack, die beide over een arsenaal aan coole moves beschikken.
De Sensei zijn een beetje de Giants of de Trap Masters uit voorgaande games; grote figurines met extra krachtige, stoere powers die je gaandeweg upgrade. De Sensei zijn mooi ontworpen, en de game verleidt je tot aanschaf van nieuwe, omdat je dan alle extra gebieden mag spelen. Het is echter niet nodig. Met alleen het Starterpack ben je al zo'n negen uur zoet in de Story mode. En de ene speelwereld is nog fantasierijker en mooier dan de andere.

Je eigen unieke Skylander

Belangrijke vernieuwing is de editor. Bij het starterspack zit een Creation kristal van het element vuur en daarmee boetseer je je eigen digitale Skylander. Nadat je een klasse hebt gekozen uit een keur aan mogelijkheden (vechten met twee dolken, pijl en boog, een groot zwaard etc.) kun je niet meer terug, maar álle uiterlijkheden en powers die bij deze klasse horen, kun je blijven aanpassen en customizen, en dat is echt heel leuk. Natuurlijk heeft de financiële afdeling van Activision bepaald dat je maar één eigen Skylander kan maken per Creation kristal. Wil je er meer ontwerpen, dan dien je kristallen los te kopen (10,99 voor een enkele, ongeveer 25 euro voor drie).
Je kan alles instellen: kleuren, hoofd, torso, aura, benen, ogen, muziek, stem(effecten) en zelfs een motto. De laatste maak je uit voorbedachte zinsdelen en zijn allemaal gelokaliseerd. Zo kun je ervoor kiezen om je unieke Skylander bijvoorbeeld 'Ik Leef Voor... Vuur!' te laten brullen maar zowel 'Vuur' als 'Ik Leef Voor' zijn in te wisselen voor tal van andere mogelijkheden.

CRASH BANDICOOT STARTERPACK!

Als je overweegt de PS4-game te gaan kopen, dan raad ik je vurig aan de Crash Bandicoot Edition te halen. Deze is twee tientjes duurder (89 euro), maar je krijgt er wel twee unieke figurines extra bij: Crash en Neo Cortex, alsook een Crash bonuslevel met heel veel inside jokes en easter eggs.

> **"Vertrouwd én fris, mooi afgewerkt, grappig en met genoeg content."**

Heel Skyland bakt

Skylanders Imaginators heeft wel een 'probleempje': vanaf dit deel moet deze editor eigenlijk standaard in toekomstige games ingebakken zitten. Dat zie je aan Imaginators: een racemodus wordt bijgeleverd zodat je met je SuperChargers voertuigjes uit de vorige game nog gewoon Mario Kart-light kunt spelen. Zo zal je de Creation kristallen vast en zeker in de volgende Skylander game kunnen gebruiken, met misschien wel een nóg uitgebreidere editor.
Voor nu is Imaginators vertrouwd én fris, mooi afgewerkt, grappig en met genoeg content om de jonge (en stiekem ook de wat oudere) gamer te vermaken.


Niet iedereen is down met de nieuwe speelbare personages in Red Dead Redemption 2.

SCORE 82

Skylanders Imaginators is simpelweg de beste kidsgame van dit moment. En ook leuk als je zelf nog een beetje kind gebleven bent.

JAN



De Story mode doorloop je in acht á negen uurtjes, maar met nieuw aan te schaffen poppetjes open je weer verse gebieden.

9+ UREN



BASICS

TOYS-TO-LIFE
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

POKÉMON SUN AN[D MOON]

GOLD AWARD

Samuel was er meteen bij toen Pokémon medio jaren negentig het licht zag. Is hij deze franchise na twee decennia, zeven generaties én een overhypede smartphone game niet onderhand zat?

REVIEW 3DS



Het meest ironische aan de Pokémon games was dat elke nieuwe generatie steeds als een minder grote evolutie aanvoelde dan de generatie ervoor. Met als gevolg dat ik bij de vorige generatie (de zesde) een gevoel van Poké-moeheid niet kon onderdrukken, ondanks geweldige toevoegingen als het Fairy-type en de spectaculaire mega-evoluties.

Van moeheid is echter op dit moment helemaal geen sprake meer, want Pokémon Sun and Moon hebben iets gedaan wat de franchise eigenlijk al veertien jaar geleden had moeten doen: iets écht nieuws!

We hebben verdomme zes generaties lang een continent moeten doorlopen om acht gym badges te verzamelen, het op moeten nemen tegen een kwaadaardige organisatie, een legendarische Pokémon moeten vangen én de Elite Four verslaan. Elke keer weer. En ja, elke keer zag het continent er anders uit, hadden de slechteriken een andere reden om boos te zijn en was de legendarische Pokémon in kwestie nog absurder dan voor mogelijk werd gehouden, maar we voelden wel al sinds fucking generatie drie dat de serie een blauwdruk volgde.



Pas nu, met deze zevende generatie, voelen we eindelijk weer iets wat we al heel lang niet met de serie geassocieerd hebben: verrassing!

Van Gym naar Trial

Even voor de goede orde: in de kern zijn Sun and Moon nog steeds 'gewoon' Pokémon, hoor. Je bent nog steeds monsters aan het vangen en ze sterker aan het maken, zodat je de slechteriken kunt verslaan en de beste van het land kunt worden.

Maar het avontuur dat je beleeft terwijl je die doelen behaalt, is dusdanig verfrissend en (vooral) gevarieerd dat je ook na 25 uur spelen nog steeds een glimlach op je smoel hebt, benieuwd naar wat voor geinig zij-avontuurtje de game nou weer op je bord zal gooien.

Dit komt voornamelijk door de verrassende beslissing van ontwikkelaar GameFreak om het Gym-systeem volledig uit te game te snijden. Voorheen moest je dus acht Gyms (ieder gecentreerd om één specifiek Pokémon-type) verslaan om progressie te boeken, maar dat is volledig vervangen door het tienduizend maal leukere Trial-systeem. En ja, daarbij dien je soms ook nog gym-achtige Pokémon gevechten aan te gaan, maar je moet voornamelijk leuke, afwisselende activiteiten uitvoeren die alle ándere kanten van het trainerschap belichten.



Overal Pokémon

Bij een bepaalde Trial moest ik op een meertje varen en de plekken onderzoeken waar heftig geplonsd werd om zo de juiste Wishwashi (een vis-Pokémon) te vinden, en bij een andere moest ik Rattata uit hun hollen jagen en ze in de val lokken. Later moest ik hardop lachen bij een Trial waarbij een groepje Marowak aan het dansen was en ik de verschillen moest aantonen in hun eindposes. M'n persoonlijke favoriet was waarschijnlijk die ene waarbij ik met m'n camera foto's moest maken van spook-Pokémon in een verlaten supermarkt; in feite veranderde de game daar even in een familievriendelijke versie van Fatal Frame. Briljant.

Wat deze Trials zo goed maakt, is dat ze niet alleen volledig anders zijn dan de voorspelbare Gyms, maar dat ze ook het idee versterken dat Pokémon daadwerkelijk wilde dieren zijn



weetje • weetje

Naast de 'hoofd-legendaries' Lunala en Solgaleo, zijn er nog vier 'sub-legendaries' te vangen. Elk Aloliaans eiland heeft namelijk een guardian, en er zijn vier eilanden in totaal.


Leuk geprobeerd meisje, maar voor een hakenkruis heb je toch echt vier armen nodig.

MOON



Als ik iets stom vind, zijn het wel van die bejaarden hipsters met zo'n incontinentiestaartje.



die een onmiskenbaar deel uitmaken van de(ze speel)wereld. Het allermooiste aan Sun and Moon is daarom hoe overladen de wereld is met Pokémon; ze zitten overal! In de bomen, onder de grond, in het water, onder een hoopje bessen, in het hoge gras...
Wie de anime waardeert omdat het laat zien hoe mensen samenleven met deze monstertjes, zal ongetwijfeld verliefd worden op Sun and Moon.

Slaafjes

Door de Pokémon meer op de voorgrond te plaatsen, zijn zelfs jarenlange irritaties volledig verdwenen.
Voorheen was het namelijk alleen maar mogelijk om een heel continent te verkennen door je Pokémon (HM-)moves te leren die invloed hadden op het terrein, zoals Surf (om te kunnen zwemmen) of Cut (om struiken weg te hakken). Dit betekende echter dat mínstens één van je zes Pokémon een zogenaamd 'HM-slaafje' moest worden: een teamlid dat er puur was om als Zwitsers zakmes te dienen.
Die dagen zijn voorbij; met een speciaal apparaatje kun je nu vriendschappelijke Pokémon oproepen (die géén onderdeel uitmaken van je team) om je te helpen.
Moet je een meer oversteken? Lapras helpt je. Wil je sneller van A naar B komen of verborgen voorwerpen vinden? Stoutland staat je bij. Staan er zware rotsen in de weg? Tauros breekt ze voor je en Machamp duwt ze weg. Wil je snel naar een ander eiland? Charizard vliegt je er in mum van tijd naartoe.
Het is vermakelijk, het geeft je directe controle over de Pokémon in kwestie én het betrekt deze wezens meer bij het avontuur dat je beleeft in het tropische Alola. Hulde.

> **"Met gemak de beste Pokémon games sinds veertien jaar!"**

Minpunten

Zijn er irritaties? Enkele.
Het Hawaïaanse Alola is, met z'n vier unieke eilanden, het tofste nieuwe continent sinds Johto, maar de manier waarop het een lineaire doorloop afdwingt door continu op discutabele wijze alternatieve routes te versperren, wordt al snel irritant.
Verder vind ik de nieuwe, extreem vernietigende Z-aanvallen een mindere toevoeging aan de gevechtsformule dan dat mega-evolutie dat was. Z-aanvallen mogen één keer per gevecht uitgevoerd worden maar zijn wel dirèct beschikbaar, waardoor gevechten die maar één vijandelijke Pokémon bevatten voorbij zijn voor je 't weet, wat hun impact wegneemt.
Tenslotte is de zogenaamde post-game best degelijk, maar alsnog vrij karig in vergelijking met eerdere generaties; los van het vangen van de overige legendaries en het spelen van een extra hoofdstuk dat dieper ingaat op de nieuwe Ultra Beasts, lijkt er niet heel veel meer te doen nadat je de kampioen van Alola bent geworden.
Gelukkig kunnen deze minpunten weinig wegnemen van het onvervalste plezier, enthousiasme en verrassing die Sun and Moon je in overvloed te bieden hebben.
Deze zevende generatie is, met gemak, de beste na de eerste twee, en voelt niet alleen als een evolutie, maar als een daadwerkelijke mega-evolutie. Heb je, om wat voor reden dan ook, nog geen 3DS? Dan is dit je killer app. ✪

WELKE STARTER IS DE BESTE?

Ah, de eeuwige vraag: welke van de drie starter-Pokémon moet je kiezen?
Het simpele antwoord: welke jij het leukst/schattigst/coolst vindt.
Het uitgebreide antwoord: dat hangt ervan af hoe makkelijk je de game wil maken! De krachtige Z-aanvallen kun je namelijk pas uitvoeren als je de bijbehorende Z-kristallen vindt, en het Z-kristal voor wateraanvallen is al de derde die je krijgt. Hierdoor kun je al bizar vroeg vernietigende wateraanvallen uitvoeren met de schattige zeeleeuw Popplio, wat de game iets makkelijker maakt.
Als je het katje Litten hebt gekozen, zul je moeten wachten tot je het vierde kristal krijgt voordat je de Z-vuuraanval kunt uitvoeren, en het kristal voor grasaanvallen krijg je pas als vijfde, waardoor de uil Rowlet het best aan te raden is voor gevorderde spelers.
Als je de (gratis) demo van Sun and Moon hebt uitgespeeld, kun je al heel vroeg een volledig geëvolueerde Greninja (een sterke water-Pokémon) overzetten naar je volledige game, waardoor Popplio enigszins overbodig lijkt - maar besef wel dat Greninja niet naar je zal luisteren totdat je zo'n 30-40% van de game doorlopen hebt.
Kies dus toch maar lekker voor Popplio als je de weg van de minste weerstand wil volgen!


Ik ken die beesten niet bij naam, maar dit zou Drollo weleens kunnen zijn...

weetje • weetje
Ultra Beasts zijn Pokémon-achtige wezens die via zwarte gaten onze realiteit bezoeken. Pokémon Sun and Moon verkennen de oorsprong van deze wezens, en hun connectie met de Totem Pokémon en de legendaries.

SCORE 93

Na twee decennia aan voorspelbaar voortborduren op een tof maar overbekend concept, heeft men eindelijk met Sun and Moon iets nieuws gedaan. Het resultaat? Heerlijke games voor zowel de veteraan als de beginner. Met gemak de beste Pokémon games sinds veertien jaar!

SAMUEL



7

BASICS
VERZAMEL-RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 SPELER
23 NOVEMBER 2016

SI… MEIER'S CIVILIZ



Bijna geruisloos dropt 2K Civilization VI op de markt. Onterecht, vindt Jan, want de game is in topvorm en verdient dan ook het meest waardevolle eremetaal in iedere beschaving: goud!



De Civilization serie is als een goede vriend die je niet zo vaak ziet. Als je weer bij elkaar bent, pak je het gesprek gemakkelijk weer op, en ga je bijna als vanzelf verder waar je de laatste keer gebleven was. Tegelijkertijd blijf je nieuwe dingen ontdekken bij elkaar. Je kunt nog steeds lachen om dezelfde grapjes die al decennialang de tand des tijds hebben doorstaan, maar je hebt ook nieuwe verhalen met elkaar te delen. De 'vriend' in kwestie heeft misschien zijn looks een beetje veranderd, hij is in basis nog hetzelfde gebleven. Maar omdat hij dingen heeft meegemaakt en weer een beetje ouder en wijzer is geworden, heeft hij ook meerdere laagjes gekregen en dat maakt hem natuurlijk een nóg interessanter mens. Verander 'mens' in 'game' en je snapt waar ik heen wil [briljant, die zag ik niet aankomen - Ed].

Dieper & nieuw

2K games heeft Civilization VI met opvallend weinig bombarie uitgebracht. Alle focus lag de afgelopen maanden op Mafia III en ergens is dat ook wel logisch. Bij een nieuwe Civilization game weet je eigenlijk al dat het allemaal wel snor zit. Tegelijkertijd maakt Firaxis al decennia min of meer dezelfde game, en dat is zowel hun kracht als hun zwakte. Het gevaar van voorspelbaarheid en het sleets raken van beproefde spelmechanismen ligt op de loer.
Maar jongens en meisjes, pacifisten en wapenvergunninghouders, veganisten en vleeseters, Hillary fans en Trump aanhangers... Firaxis heeft misschien wel de beste Civilization game uit de serie uitgebracht door de boel flink op te schudden, de game een stuk dieper te maken en behoorlijk wat vernieuwingen door te voeren!

Slim foefje

De meeste basale verandering zit 'm in de look en feel van de game. Die is fris, overzichtelijk en duidelijk cartoonesker dan in vorige delen. Firaxis heeft het uiterlijk van haar console- en mobiele varianten van de game aangehouden, waarbij met name de leiders als karikaturen in beeld worden gebracht. Ik vind het een leuk stijltje al zal niet iedereen het kunnen waarderen. Anderzijds, als je die koddige olifanten in vol ornaat over vijandjes heen ziet waggelen, wil je de game gewoon knuffelen!
Over de muziek zal sowieso niemand wat te klagen hebben, want die is gewoon prachtig. Iedere beschaving kent zijn eigen soundtrack, waarbij door de eeuwen heen de muziek verandert en steeds rijker wordt. Hoe verder je in de tijd komt, hoe meer instrumenten worden toegevoegd. Een slim foefje dat goed werkt.
Ook de map is erg fraai: zaken die je nog niet ontdekt hebt, blijven van perkament met getekende inktlijntjes (in plaats van het wolkendek van weleer), terwijl ontgonnen gebied levendig in beeld komt met diverse activiteiten. Het is

BARBAARS!

De Barbaren zijn deze keer een stuk agressiever en slimmer. Ze houden ervan bouwsels van je te slopen, sturen Scouts erop uit om rond te neuzen en rapporteren terug aan de basis. De Barbaarse Scouts kunnen daarbij ook knokken. En zelfs als je een Barbaars kamp hebt uitgeroeid, komen ze om de zoveel tijd gewoon weer terug! Daarnaast zijn ze productiever dan ooit, want de Barbaren sturen nu ook zelf Settlers op pad. Jouw Settlers kunnen ze wegkapen en er vervolgens een kamp mee stichten; dat geintje kun je overigens ook bij hen uithalen.



ATION VI

echt een genot om in en uit te zoomen op de wereldkaart van Civilization VI.

Lange termijn

De gameplay zelf focust zich dit deel vooral op steden en districten waarbij de map meer dan ooit één grote puzzel is. De stad zal hoe dan ook groter worden waarbij je werkt met genoemde districten, waarvan je er maar een gelimiteerd aantal kunt bouwen. Zo heb je bijvoorbeeld de Harbor, Campus en Military Tile waar je verschillende instanties onderbrengt. Het is handig om per stad een goede balans te vinden tussen de verschillende zaken, zodat cultuur, religie, handel en militair apparaat allemaal een plekje in jouw rijk krijgen. Ook de plek op de map waar je wat neerzet, heeft impact op de bonussen, waarbij vruchtbaar, grondstofrijk gebied en water belangrijke factoren zijn. Je bouwers dien je dan ook goed aan te sturen omdat je ieder bouwsel handmatig moet plannen. Dat vereist meer inzet van de speler alsook een lange termijnvisie.

"Misschien wel de beste Civilization game uit de serie.

Iedere tile is zeer waardevol en iedere beslissing brengt je, als het goed is, een stap dichter bij je overwinning.

Kaartje leggen

De techtree is opgesplitst in Civics en Technologies. Civics is meer spiritueel en heeft te maken met kunst, cultuur, religie en politieke opvattingen. Technologies zijn, zoals de naam al doet vermoeden, technologieën die bepalen wat je onderzoekt en waarmee je je verrijkt, zoals nieuwe landbouwtechnieken, wapens of andere technieken die je imperium doen groeien en bloeien. Doordat je deze trees onafhankelijk van elkaar kunt ontwikkelen, heb je nog meer vrijheid om de boel naar eigen wens te finetunen.
Daarnaast, en dat maakt het er niet makkelijker op, heb je diverse speelkaarten die je in kunt zetten. Er zijn vier soorten: economische, diplomatieke, militaire kaarten en wildcards. Ook zijn er nog Civic kaarten die betrekking hebben op je staatsbestel. Denk hierbij aan zaken als democratie, diplomatie, economie, de rol van het leger, de rol van de regering in oorlogstijd en ga zo maar door. Deze kaarten kun je uitruilen als jij denkt dat je daar voordeel mee kan behalen. Door hiermee te blijven experimenteren kun je aan je beschaving blijven... uuh... schaven.



Onvoorspelbaar

Als mij een ding duidelijk is geworden na een weekje spelen, is dat Civilization VI een stuk dieper - en zeker niet toegankelijker - is geworden. De nieuw verworven vrijheden zijn welkom en zorgen voor veel meer dynamiek en replay, maar betekenen ook dat nieuwkomers best wel geïmponeerd zullen raken door alle spelelementen. Toch overheerst een gevoel van spanning en onvoorspelbaarheid, en dat is iets wat ik de afgelopen jaren wel miste in de serie.
Alle iconische leiders zijn weer van de partij inclusief hun unieke bonussen. De leiders zijn echter veel minder voorspelbaar dan voorheen. In de voorgaande Civ-games had je op een gegeven moment Caesar of Ghandi wel een beetje door. Nu hebben ze allemaal hun eigen voorkeuren en karakteristieken, waarbij ze zich de ene keer opvallend rustig houden maar zich een volgende keer ineens veel agressiever opstellen. Dat zorgt voor een mate van onvoorspelbaarheid die zelfs de meest doorgewinterde Civ-speler op het verkeerde been kan zetten. ✪

MOD DAT?JA, DAT MOD!

Op het moment van schrijven is er nog geen officiële mod-support beschikbaar voor Civ VI, maar die gaat er wel komen, net als bij Civ V het geval was. Bovendien kun je nu ook al dingen onofficieel aanpassen. Steam Workshop support komt er dus aan, waarbij je scenario's en maps kunt maken. Ondertussen zijn ook knutselaars hard bezig. Zo is er een gigantische Earth Map Mod die meer dan vijftig beschavingen tegelijk tegen elkaar laat spelen!



SCORE 90

Civ VI is ondanks zijn toegankelijke uiterlijk, stukken dieper en vooral veel dynamischer geworden. Dat maakt deze game in theorie eindeloos speelbaar en misschien wel de beste Civilization game uit de reeks.

JAN



Civilization VI is een fantastisch nieuw deel dat je maanden bezighoudt. En dan tellen we de vele mods in de pijplijn nog niet eens mee.

50+ UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS / 2K GAMES
1 - 12 SPELERS
OUT NOW


TIME BANDIT

TITANFALL 2



Goed nieuws toen Titanfall 2 werd aangekondigd, want niet alleen zou het tweede deel ook beschikbaar komen voor PS4-bezitters, er werd eveneens een singleplayer campagne beloofd. Win-win, zou je zeggen. Of weet Respawn het toch nog te verkloten? Tjeerd vertelt 't je.



Jij bent Jack Cooper, een simpele soldaat in het rebellenleger van de Frontier, een groep die zich heeft gesettled op de planeet Harmony en zich onder het juk van de 'andere' mensen uit wil vechten. Na een compleet mislukte missie waarbij de rest van je squad om zeep wordt geholpen, blijf je alleen over met de Titan BT-7274. Deze wil jou wel adopteren als nieuwe piloot, en samen ga je op een crazy avontuur om de missie alsnog af te maken.

Breinblazend

Het verhaal voert je naar een buitenaardse planeet waar je een gigantisch vernietigingswapen van de vijand moet zien te ontmantelen en het dient op te nemen tegen huurlingen die het vuile werk voor een foute dictator opknappen.
Zo wallrun je de ene keer over een grote rotspartij langs immense watervallen, de andere keer beland je in een enorm fabriekscomplex en word je verrast door weer zo'n staaltje mindblowing leveldesign.

Elke keer dat je denkt dat je het wel gezien hebt en je beseft hoe matig de graphics eigenlijk zijn, ben je weer slachtoffer van een mini-overrompeling, en zo is de campagne een aaneenschakeling van memorabele en hilarische momenten (want de game neemt zichzelf gelukkig niet zo serieus).

Ontroerend goed

Ik heb weleens gezegd dat ik robots eigenlijk best kut vind om mee en tegen te vechten, maar voor BT-7274 maak ik graag een uitzondering. Het is namelijk knap hoe Respawn erin is geslaagd om deze Titan een persoonlijkheid te geven zonder dat het ongeloofwaardig wordt. Dit wordt nog eens versterkt doordat je zelf kunt kiezen wat je tegen BT zegt, waardoor je je meer persoonlijk betrokken voelt.
Doordat de game zichzelf niet zo serieus neemt en je een reeks mooie, toffe en zelfs ontroerende momenten voorschotelt, is het ook een domper als je erachter komt dat de singleplayer maar vijf uur duurt. Echt te kort.

Multiplayer veelzijdiger

Zo rolde ik al snel de multiplayer in, en kwam direct in aanraking met Bounty Hunt en

"De nieuwe modi laten zien hoe het verschil tussen Titans en Pilots meer diepte aan de gameplay kan geven."



Amped Hardpoint, nieuwe modi die laten zien hoe het verschil tussen Titans en Pilots meer diepte aan de gameplay kunnen geven. De maps zijn zo opgezet dat je als Titan niet op bepaalde punten kunt komen en je je als piloot maar beter niet op andere plekken kan laten zien.
Er zijn meer veranderingen die vooral impact hebben op de gameplay als piloot. Piloten hebben namelijk de beschikking over vijf tacticals: grapple hook, een mes met een radarpuls, onzichtbaar worden, sneller herstellen of een hologram van jezelf. Het maakt de gameplay een stukje veelzijdiger dan het eerste deel.

Matige maps

Maar toch is het niet een en al halleluja, want Titanfall 2 weet op een aantal punten zijn voorganger niet te overtreffen of zelfs maar te evenaren.
Zo zijn de maps veel minder goed dan in het eerste deel; ze zijn dan misschien groots opgezet, maar het lijkt net alsof Respawn is vergeten hoe ze moeten ontwerpen om awesome te kunnen wallrunnen, waardoor de game veel trager aanvoelt.
Daarnaast is er iets raars met de maprotaties, waardoor ik een stuk of drie (van de negen) maps heel erg veel heb gespeeld en voor enkele maps zelfs een private match op moest starten om 'm te checken.

weetje • weetje
Titanfall 2 is perfect voor trophy sletjes, je kunt namelijk heel eenvoudig een platinum halen omdat alle trophies in de korte singleplayer te verdienen zijn.

Missers

Een van de leukste dingen in Titanfall 1 vond ik langs de muren rennen terwijl ik ondertussen met mijn Smart Pistol headshots maakte op de grunts en spectres die rondliepen over de hele map. In deel twee zijn die eigenlijk alleen nog maar te zien in de mode Attrition en Bounty Hunt, waar ze een beetje blijven hangen bij hun drop pods, en het zijn er ook nog eens veel minder, terwijl de Smart Pistol is gedegradeerd tot een Boost Card.
Ook nog zoiets: dingen unlocken duurt een eeuwigheid, waardoor je ontzettend veel moet spelen om nieuwe guns of boosts te scoren. Het zijn allemaal dingen die ze wel goed deden in deel één. Vreemd...
Toch is mijn overall gevoel over de game positief. Er zitten een paar hele toffe modi in, de Pilot-Titan samenwerking is zoals gezegd beter uitgewerkt en ik vind sowieso de Tactical Abilities en de Titan gameplay als geheel veel toffer dan in deel 1.

REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 81

De singleplayer campagne biedt je een kort maar te gek avontuur. De multiplayer teert op een solide basis, maar de vernieuwingen kunnen niet verbloemen dat de maps en modi tekortschieten, waardoor de gameplay het kind van de rekening is.

TJEERD



De campagne duurt vijf uur, daarna kun je nog tientallen uren in de multiplayer steken, zeker omdat de DLC gratis wordt!

5+ UREN

16

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
RESPAWN / EA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW



WORLD OF FINAL FANTASY

Square Enix stelt dit najaar vele Final Fantasy fans tevreden met niet alleen Final Fantasy XV, maar ook World of Final Fantasy. Florian is net zo blij als een zwangere vrouw die zure haring met slagroom als ontbijtje op bed krijgt.



Met FFXV slaat Square een nieuwe weg in, maar ter ere van het dertigjarig bestaan van Final Fantasy beloofde Square Enix de fans een 'ouderwetse' JRPG met invloeden uit eerdere FF-games. World of Final Fantasy is het resultaat, waarbij vooral opvalt dat uitgerekend deze game zo'n afwijkende grafische stijl heeft gekregen.

Twee stijlen

World of Final Fantasy (WoFF) kent eigenlijk twee totaal verschillende stijlen waartussen je in realtime kunt switchen. Je kunt ervoor kiezen om de characters het zogenaamde 'Chibi design' te geven (heel klein met gigantische hoofden). En als dat niet je ding is, is er nog een iets traditionelere stijl, die sterk doet denken aan de Kingdom Hearts games. Die passen veel beter bij het design van de rest van de game, maar in de meeste filmpjes wordt het Chibi design gebruikt, daar heb je geen invloed op.
Van beide stijlen ben ik niet zo gecharmeerd. Ze zijn best mooi, maar passen niet echt bij Final Fantasy. Zeker niet als dit een soort 'best-of Final Fantasy' game moet zijn.

Warm bad

Buiten de grafische stijl van de characters is WoFF het bekende warme bad, waar je als Final Fantasy liefhebber al uren in hebt gelegen in je leven.
Het combatsysteem is turn-based, de encounters zijn random, de vijanden zijn precies zoals je ze hebt achtergelaten en gevoelig voor dezelfde elementen, de items zijn bekend en doen hetzelfde als vroeger, en zo kan ik nog wel effe doorgaan. Dit is in feite een old skool Final Fantasy game maar dan in een vreemd nieuw jasje. De gameplay voelt vertrouwd en werkt nog steeds goed, maar tijdens het spelen kreeg ik toch het gevoel dat Square krampachtig heeft geprobeerd met deze game een bredere doelgroep aan te willen spreken dan alleen de hardcore fans. Niet alleen door de grafische stijl, maar ook door het capture en stacking systeem. Zo krijg je af en toe de kans om een monster te vangen en met je mee te laten vechten. Pokémon, anyone?

"Opvallend dat uitgerekend deze game zo'n afwijkende grafische stijl heeft gekregen."





Stacking

Zodra je een monster hebt gevangen, kan je die aan je party toevoegen, maar dat doe je door te stacken, oftewel te stapelen. Zo kan je letterlijk twee monsters op je hoofd zetten, waardoor je stats veranderen, maar ook je abilities. Als je een monster gebruikt dat Fira heeft, kan je dit gebruiken in de battle, maar als je character van zichzelf ook al vuur abilities heeft, zal dat upgraden naar Firaga.
Best een grappig idee, maar de game begeleidt je er verder niet in. Je moet zelf verschillende monsters en combinaties gaan zoeken die bij je speelstijl horen en dan is het best irritant dat je geen voorbeelden krijgt van goede combinaties. Dit heeft maar weinig met de oude Final Fantasy games te maken en Square had het er van mij allemaal uit mogen laten.
Ik heb me verder goed vermaakt met alle bekende characters uit de oude games en de old skool gameplay, maar WoFF is niet het nerdgasm geworden waar ik op gehoopt had.



weetje · weetje

De twee grafische stijlen van de characters zijn door twee verschillende designers gemaakt! Het Chibi design komt van Yasuhisa Izumisawa. Hij werkte eerder aan Final Fantasy Chronicles en Pictlogica Final Fantasy. Het andere design komt van Tetsuya Nomura die al jaren aan Final Fantasy games werkt en zich nu bezighoudt met FFVII Remake en Kingdom Hearts 3.

SCORE 80

World of Final Fantasy is een ode aan de fans, dat zich iets te veel richt op het aanspreken van nieuwe spelers. De core gameplay blijft fantastisch, maar de toevoegingen zoals de verschillende stijlen en het stacking systeem zijn niet zo boeiend.

FLORIAN



Je kán in vijftig uur door het verhaal rushen, maar het is praktisch onmogelijk om alle content vrij te spelen binnen de honderd uur.

50+ UREN

12

BASICS

JRPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

KING'S QUEST



Eindelijk, bijna anderhalf jaar na het verschijnen van de eerste episode, is de King's Quest reboot compleet. Voor fan van het eerste uur Graddus een speciaal moment. Hij was zelfs zó overdonderd, dat hij er spontaan Oud-Hollandsch van begon te lullen...



REVIEW
PC | PS3 | XBOX 360 | PS4 | XBOX ONE

Er wasch eens, in eene lant alhier ver, ver vandaen, eene wijze koningh. Zijn naem wasch Graham ende hij wasch gelieft bij sijn onderdanen. Dat wasch egter niet altijd soo geweescht: de wegh naer 't vorsgtendom wasch langh ende vol obstakels. Oover Graham'sch reijsch wert selfsch eene videogame ontwickeld, Kingh'sch Queescht genaemd, waervan onlanghsch de vijfde ende laetste episode versgheen. Tijt om 't sprookjesboeck nogh eene laetste mael te openen...

Hooftstuk I: 'A Knight to Remember'

Bijna twee decennia na sijn laetste avontuur, blikt koningh Graham met z'n kleijndogter Gwendolyn terugh op de belanghrijkste gebeurtenissen uijt sijn rijke leven. Het toernoij in 'A Knight to Remember' bijvoorbeeld, waerin een piepjonghe Graham moet bewijzen dat hij de slimste ende sterckste ridder van Daventry is. Kwalitatief set desche eersgte episode direct de toon: d'omgevinghen sijn magisch, de puzzelsch inventief ende de personaaghesch prettigh gestoord. Eene sterck begin!

Sprookjesscore:



Hooftstuk II: 'Rubble Without a Cause'

Helaesch kan 't tweede hooftstuk, 'Rubble without a Cause' genaemd, 't ultrahoghe niveau niet vasthouden. Oké, de sfeer sijt weer spot-on ende Graham'sch humor sijt droger dan oijt, maer qua verhael ende voorzeker op 't gebiet van den puzzelsch sakt desche episode togh ligt'leyck door 't ijs. Het sijt gewoon ergh repetitief allemael, waerdoor 't ontsnappen uijt de Goblinkerker meer aenvoelt alsch besigheijt dan alsch eene game. Zonde.

Sprookjesscore:



> "D'omgevinghen sijn magisch, de puzzelsch inventief ende de personaaghesch prettigh gestoord."

Hoofstuk III: 'Once Upon a Climb'

In 'Once upon a Climb' gaet koningh Graham op soeck naer eene vrouw. Eene metgesel. Eene koninghin. De episode sijt daermee eene hervertellingh van Kingh'sch Queescht 2, ende aenghezien dat 't beste deel uijt de serie sijt magh 't geen verrassingh heten dat dit hooftstuk van begin tot eijnt weet te boeijen. Het grootste versghil? De Ivoren Toren bevat ditmael niet één, maer TWEE prinsessen! De hiernavolgende strijt tussen de damesch sorgt voor heel wat hilariteijt.

Sprookjesscore:



Hoofstuk IV: 'Snow Place Like Home'

Donkeeren wolken packen sigzelve samen boven Daventry wanneer eene oude bekende uijt de eersgte episode (en, voor de veteranen, uijt Kingh'sch Queescht 3) terugkeert ende Graham'sch soon Alexander kidnapt. Het sijt d'opmaet voor eene hooftstuck dat door de boeijende familieperikelen verhalent tot de beste in de serie behoort. Jammer genoegh kan de gameplay 't niet bijbenen; met name d'ooverkill aen lineaire puzzelsch sijt irritant...

Sprookjesscore:



Hoofstuk V: 'The Good Knight'

Koningh Graham is inmiddelsch eene bejaerde man. Desondanks kruipt 't bloet waer 't niet gaen kan: hij wil, moet ende sal nogh één laetste keer op avontuur. Wat volgt sijt eene emotiooneeele afscheijdstoernee waerin Graham - wiensch geheugenverliesch somsch voor grappighe situatiesch sorgt - de lossche eijndjesch aen elkaer knoopt. Ja, je sult lachen. Ende ja, je sult af ende toe eene traentje wegpinken. Maer wat er oock geschiede: de nalatenschap van koningh Graham sal voor immer blijven voortbestaen.

Sprookjesscore:





SCORE 85

Ontwikkelaar The Odd Gentlemen slaagt erin een nieuwe generatie te betoveren met het tijdloze verhaal van koning Graham. Want ondanks dat niet elke episode even sterk in elkaar steekt, is King's Quest het leukste sprookje sinds de hoogtijdagen van de gebroeders Grimm!

GRADDUS



Gemiddeld vier uur per episode.

20 UREN



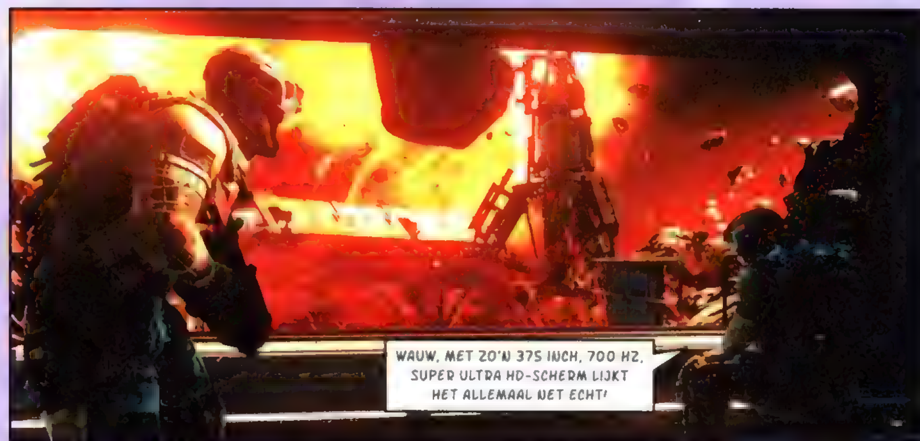
BASICS
ADVENTURE
THE ODD GENTLEMEN / SIERRA ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Call of Duty leek dit jaar ten dode opgeschreven, omdat ie het moest opnemen tegen Titanfall 2 en vooral Battlefield 1. Eerder zette Tjeerd al z'n vraagtekens bij de multiplayer die vooral een herhalingsoefening van Black Ops III bleek. Weten de andere modi de zaak nog te redden?

REVIEW · XBOX ONE · PC · PS4



Na de preview sessies en de multiplayer bèta van Infinite Warfare wist ik dat alleen de singleplayer deze game nog kon redden. Want ik was, en ben nog steeds, niet echt te spreken over het feit dat Infinity Ward nauwelijks vernieuwing in de multiplayer heeft gestopt. De game speelt gewoon als een uitbreiding van Black Ops 3. En daar ben ik eigenlijk wel een beetje klaar mee, zeker als je kijkt naar wat de concurrentie ertegenover zet.

Slechte kopie

Om het probleem nog eens te vergroten, werden mijn multiplayer sessies van Infinite Warfare geteisterd door leavers; als je goed speelt, is het andere team al vrij snel voor de helft verlaten, en als je slecht speelt, is je eigen team 'm ook al snel gepeerd, en de spelers worden niet of heel langzaam bijgevuld. Daar is *&%$#! toch wel een oplossing voor te vinden? Zeker als je bedenkt dat de bèta hetzelfde probleem had.

Gelukkig is het niet alleen gezeik, want het is zeker niet allemaal kommer en kwel. Zo is de gunplay prima, is de hitdetectie als vanouds goed, zijn er meerdere coole maps en is Frontline toegevoegd, een modus waarbij je na elke death in je basis spawned, iets dat verrassend goed werkt. Maar waarom hebben ze nou (weer) geen goede competitive modus? Ik begrijp er geen hol van.

> **"Als scifi je ding is, is dit de beste singleplayer in jaren."**

Supersquad

Toch is mijn algehele indruk van Infinite Warfare positief, en dat heeft alles te maken met de ijzersterke singleplayer campagne waarin jij min of meer per ongeluk de commandant wordt van een ruimteschip.

Samen met je bemanning moet je orde op zaken stellen, want de Aarde en hun luchtvloot wordt aangevallen door de evil SDF (Settlement Defense Front). Gelukkig heb je geheime informatie weten te bemachtigen waardoor je de sleutelposities van de vijandelijke vloot kent die je met je crew in guerrillastijl aan kunt pakken.


Die gozer achter heeft de trampoline-perk unlocked.

Afwisseling

De missies zijn gevarieerd en kennen ook zijmissies, die niet essentieel zijn, maar vaak wel de moeite waard.

Zo heb je meerdere vliegmissies, Top Gun in de ruimte, die erg lekker zijn gedaan.

Daarnaast zijn er diverse stealthmissies, waarbij je bijvoorbeeld zwevend langs rotsblokken een motor van een gigantisch schip moet saboteren, een prototype ruimteschip moet jatten of waarin je vermomd als SDF een schip moet infiltreren en opblazen.

En wat dacht je van mijnwerkers redden van een astroïde die in een baan naar de zon is geknald, waarbij je moet oppassen dat je niet levend verbrandt en op hol geslagen robots achter je aan krijgt?

De gameplay is zeer afwisselend en wist me echt te boeien met toffe omgevingen; in de ruimte, maar ook op verre planeten, manen en andere plekken.

Ik moet daar wel bij zeggen dat ik van sciencefiction hou, en dat is ook wel nodig, want dit heeft weinig meer te maken met bijvoorbeeld Call of Duty: Modern Warfare, die meegeleverd wordt in dure bundels. Maar als scifi je ding is, is dit de beste singleplayer in jaren.

weetje • weetje

Conor McGregor en Lewis Hamilton spelen beiden een (bescheiden) rolletje in de game.

Zo-op

Om de balans helemaal positief te maken, is Zombies in Spaceland wat mij betreft ook een van de meest memorabele co-op modi van de afgelopen jaren. Het goede en vooral leuke leveldesign, gecombineerd met de heerlijke jaren '80 vibe, zorgt ervoor dat zelfs ik, die de zombie modus normaliter links laat liggen, hier wel vaker terug wil komen, puur vanwege de muziek en de toffe pretparksfeer.

En natuurlijk zitten er ook dit jaar weer veel collectibles, Easter Eggs en puzzels in, die jou en je vrienden weer lekker zullen bezighouden.

SCORE 80

Ik ben blij dat er weer eens een Call of Duty is met een sterke singleplayer. Ook de Zombie modus is leuk en steekt goed in elkaar, alleen jammer dat de matige multiplayer zo naast de pot pist.

TJEERD



De campagne houdt je zeker acht uur bezig als je ook de zijmissies doet (en dat moet je), en dan heb je nog de Zombie mode en de multiplayer.

8+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
1-16 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE ED GRAAG NOG WAT EXTRA WERK GEVEN NA DE DEADLINE

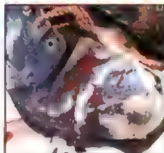
SIMPEL. MINIMALISTISCH. LEUK!



Titel: Fairune 2
Platform: 3DS
Prijs: € 6,99

Het leek me ontzettend stom, een RPG waarin je eigenlijk alleen maar rondloopt. Ja, er zijn vijanden en je krijgt al snel een zwaardje, maar ook 'het vechten' doe je door tegen de vijand aan te lopen. Lopen. That's it.
De gimmick is dat jij óók levenspunten verliest als de vijand van een vergelijkbaar of hoger level is. Je moet de fantasievolle wereld dus verkennen aan de hand van welke vijanden te doden zijn zonder zelf (te veel) HP te verliezen, en dat is (in combinatie met de oogstrelende 8-bit levels) een verdomd origineel stukje gamedesign.
Fairune 2 is dus eigenlijk helemaal niet stom, maar een verrassend leuk experiment in simpliciteit en minimalisme. Had echter wel een eurootje of twee goedkoper mogen zijn.

OORDEEL:





DE SCHADUWZIJDE VAN SCHIJTLOLLIG



Titel: Shadow Warrior 2
Platform: PC
Prijs: € 36,99

Shadow Warrior is een klassieker uit de tijd van Duke Nukem en Redneck Rampage dat een aantal jaar geleden een heuse reboot kreeg. Nu is daar weer een vervolg op en die is net zo fout als zijn voorganger.
Je kruipt opnieuw in de huid van ninja Lo Wang die de hele tijd bijdehante oneliners spuwt die in sommige gevallen letterlijk gejat zijn van filmpersonages. Die verwijzingen zijn best okay, alleen **de overkill aan schijtlollige humor begint op den duur een beetje flauw te worden.** Een film als Deadpool laat heel goed zien hoe belangrijk balans is en dat poep en pies-grappen ook getimed en goed geschreven moeten worden om te werken (zoals in mijn bijschriften dus - Ed). Hier zie je onderbroekenlol al meters van tevoren aankomen.

Enfin, het verhaal is sowieso niet het allersterkste onderdeel van dit bloederige actie-knalfestijn, want dat is niet veel meer dan een variant op dat van de reboot. Vijf jaar zijn voorbij gegaan sinds Lo Wang de band tussen zijn voormalige werkgever en de eeuwenoude demonische Goden van de Shadow Realm verbrak. Wang verdient nu de kost als huurling voor de lokale Yakuza clans, maar hij komt toch weer terecht in een conflict tussen een briljante wetenschapper, zijn aartsvijand Orochi Zilla en, uiteraard, hordes woedende demonen.
Deze keer moet Wang de dochter van een Yakuza-baas redden, maar de duivelse organisatie Zilla heeft allerlei experimenten uitgevoerd op het meisje dat nu bezeten is door demonen. Ze is stervende en alleen een krachtig, magisch medicijn kan haar redden. **Tot die tijd wordt haar geest in Lo Wang gestopt.**

De actie is weer volledig over de top, waarbij duidelijk leentjebuur is gespeeld bij games als DOOM en Ninja Gaiden, maar het niveau van die twee games wordt bij lange na niet gehaald.
Maar, eerlijk is eerlijk: de actie met katana's, shotguns, dubbele pistolen, mitrailleurs, kettingzagen en ga zo maar door is heerlijk ranzig en voelt bruut. Uiteindelijk mag je met



B-B-B-B-B-BATMAN



Titel: Batman: Return to Arkham
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 49,99

Van de hele zooi remakes die dit najaar uitkomen, **verheugde ik me nog het meest op Return to Arkham.** Terugkeren naar Arkham Asylum én Arkham City om nieuwe trophies te halen en te genieten van verbeterde graphics, dat leek me namelijk leuker dan weer rondtrippelen met Ezio of zelfs weer helemaal opnieuw beginnen met Skyrim.

Arkham Asylum is misschien licht verouderd, met karige performance capture en een leveldesign dat de Castlevania-achtige flow prima ondersteunt, maar niet altijd even logisch is. **Dat neemt niet weg dat het een dijk van een game blijft**, met een verhaal dat de hele rogues gallery van Batmans tegenstanders op een slimme manier laat langskomen, je verrast met leuke puzzels die in sommige gevallen naar nog meer referenties leiden en je laat vechten op een extreem uitdagende en stoere manier.

Dat vechtsysteem wordt zelfs naar een nog hoger niveau getild in Arkham City, want een legio aan toevoegingen zorgt ervoor dat Batman in die game de bruutste martial artist is van HEEL fucking gameland. Sowieso is City een excellente sequel, die op alle vlakken een tandje bijzet waardoor zelfs Arkham Knight dit tweede deel niet meer kon overtreffen.



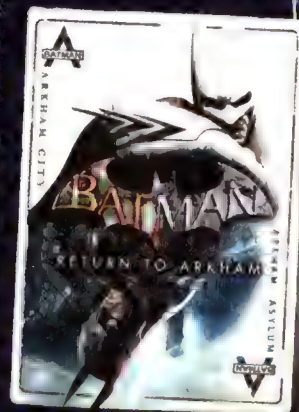


Man wat een games. Dus zou je Return to Arkham 'blind as a bat' kunnen aanschaffen, nietwaar? Nee dus. Niet zozeer vanwege het feit dat de grafische update af en toe zorgt voor ietwat overbelichte textures, iets wat in games over The DARK Knight niet echt een pluspunt is. Nee, **de echte dealbreaker is de fucked up framerate!** Want die is ten eerste niet 60FPS (wat echt perfect zou zijn voor de combat challenges) en ten tweede kakt ie regelmatig in naar onacceptabel waardeloos, vooral als er een nieuw gebied geladen moet worden in Asylum, of als Batman een hoek omgaat.

Wat een bullshit en wat dik zonde, want een game op je console spelen alsof je op een PC speelt met een oude videokaart, dat is gewoon kut!

OORDEEL:

Batmans terugkeer had zo glorieus kunnen zijn, maar helaas. Normaal zeg je bij een remake: 'als je het origineel nog niet gespeeld hebt, dan is dit je kans', maar met deze framerate kan ik dát niet eens zeggen...





meer dan zeventig waanzinnige wapens aan de bak om vijanden doormidden te zagen en van enorme extra lichaamsopeningen te voorzien, waarbij bloed en ledematen in het rond spuiten.

Veel van je wapens kun je deze keer tot drie keer toe upgraden, waardoor ze nieuwe magische effecten krijgen en nog krachtiger worden, en daardoor kun je lekker blijven stoeien met de actie.

Dit alles maakt Shadow Warrior 2 een game met twee gezichten. **Het verhaal is ruk, de actie is gruwelijk, de game is mooi maar het personage Wang is een beetje een flapdrol.** Een krachtige, ass-kickende flapdrol, dat dan weer wel.

SCORE 72

MOEDERKOEKJE VOOR DE HOND



Titel: Rusty Lake: Roots
Platform: iOS / Android / Steam
Prijs: € 2,99



Rusty Lake: Roots is een point and click adventure dat vele clichés uit het genre gebruikt. Je vindt bijvoorbeeld een cijfercode die je ergens anders moet invoeren. Als je een hond wil weglokken, moet je hem een bot geven. Je ziet een blok hout in dezelfde omgeving als waar je een open haard aantreft. Iets verderop vind je een bijl. En lucifers. Goh, hoe zou je dat alles nou eens kunnen combineren? Als de open haard brandt, zie je dat er een sleutel in hangt. Die is natuurlijk voor die gesloten kast die je eerder zag.

Voordat je denkt: man wat simpel, laat maar roesten, dat Rusty Lake, wil ik haastig melden **dat je in de game ook wel wat verdomd originele puzzelelementen tegenkomt.**

Zo viel er een naakte man uit de kast. Ik moest op zijn tepel drukken om me een weg naar zijn binnenste te graven en zijn hart eruit te trekken. In een volgende scène moest ik drie baby's uit een vrouw halen, inclusief het doorknippen van de navelstreng en het oppikken van de moederkoek (voor de hond). Op basis van geboortekaartjes wist ik dat ik de baby's respectievelijk water, bloed en melk moest voeren. Water en bloed waren zo gevonden, maar waar komt melk ook al weer vandaan? O wacht...

De mix van vertrouwde en bizarre puzzels is verweven met een intrigerend familieverhaal, dat je volgt door op de portretten aan een groeiende stamboom te tikken. Zo krijg je toegang tot 33 puzzelveldjes. Omdat je geen voorwerpen kunt meenemen van het ene veldje naar het andere, hoef je nooit lang te dwalen of vast te zitten. Wat mede komt door de heldere logica in de puzzels. Clichés, smerig, whatever; ik heb me hier uitstekend mee vermaakt.

SCORE:



PLANTSTONE

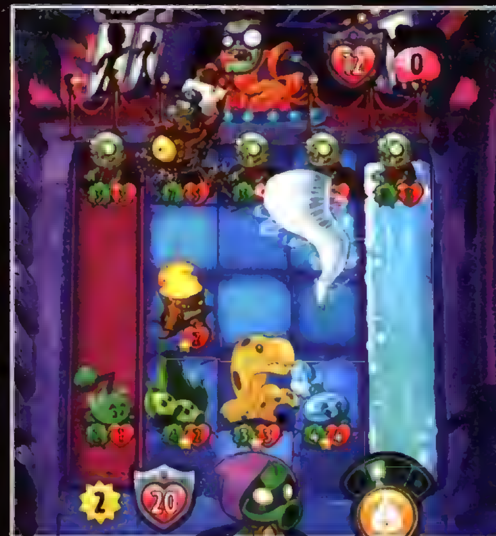


Titel: **Plants vs. Zombies: Heroes**
Platform: iOS / Android
Prijs: Free-to-play

Planten en zombies: twee levensvormen (eigenlijk een levens- en een doodsvorm) die al sinds 2009 in een bittere strijd verwikkeld zijn.
Damn, wat was dat eerste deel goed. Na Angry Birds en Hearthstone mijn meest gespeelde iOS-game ooit. Tower defence, maar dan in je achtertuin, waar je de traag vooruit schuifelende zombielegers met slim geplande en geplante planten moest stuiten.
Het tweede deel bood meer van hetzelfde, maar dan free-to-play met in-app purchases, en genoeg vernieuwing en variatie om fris te voelen. Daarna volgden twee Garden Warfare games, multiplayer third-person shooters op de consoles, dus totaal iets anders.
En nu is de strijd tussen planten en zombies terug op (onder andere) mijn iPad. Maar dat betekent niet dat de serie ook echt is teruggekeerd naar zijn wortels, want **Heroes lijkt meer op Hearthstone dan op Plants vs. Zombies.**

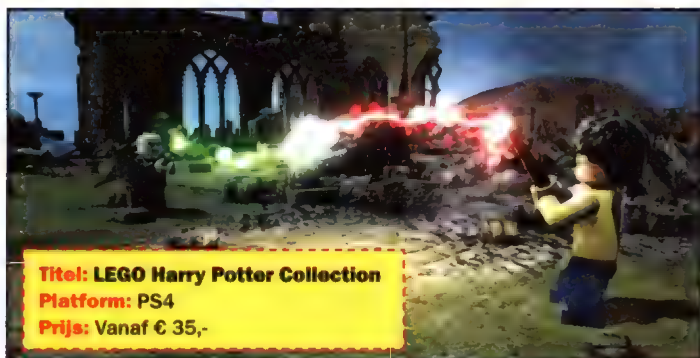


Laten we beginnen met de elementen uit Plants vs. Zombies die nog wel aanwezig zijn: planten, zombies en lanen. Dit keer zijn de lanen echter niet horizontaal maar verticaal getrokken.
En dan komen nu de Hearthstone-elementen. Aan de onderkant bevindt zich jouw held. Je krijgt aan het begin van een potje een aantal kaarten uit je deck toebedeeld. **Met die kaarten kun je minions in het speelveld plaatsen die schade kunnen toebrengen aan de minions aan de overkant of de held van de tegenstander.** Andere kaarten zijn spreuken die - bijvoorbeeld - schade veroorzaken of minions versterken.
Elke kaart kost een bepaald aantal punten om te spelen. De eerste ronde krijg je één punt, de tweede twee, enzovoort. Door je kaarten slim te spelen, kun je de minions van de tegenstander overrompelen en zijn levensmeter terugbrengen naar nul. Zo kun je in rank stijgen en goodies verdienen.



Nee, ik probeer hier niet Hearthstone uit te leggen; dit gaat allemaal over de nieuwe Plants vs. Zombies.

Uiteraard heeft ontwikkelaar PopCap wat eigen draaitjes aan de Hearthstone formule gegeven.
Zo zijn er verschillende soorten lanen. Sommige bestaan uit gras, andere uit water of een dakrand. Sommige minions worden sterker als ze op een specifieke soort laan worden geplaatst.



Titel: **LEGO Harry Potter Collection**
Platform: PS4
Prijs: Vanaf € 35,-

VOORSPELBARE, MAAR VERMAKELIJKE MAGIE



Waarom Warner ervoor heeft gekozen de LEGO Harry Potter Collection alleen voor de PS4 uit te brengen, is onduidelijk maar **echt heel veel moeite heeft men sowieso niet gestoken in deze samenvoeging** van de reeds eerder uitgebrachte, koddige LEGO Harry Potter games.
Years 1 - 4 is gebaseerd op de eerste vier boeken en Years 5 - 7 uiteraard op de laatste drie, beide met de bekende LEGO-gamegameplay en bijbehorende humor. Daarnaast krijg je er twee DLC Packs bij, bestaande uit tien personages en vijf extra spreuken.

De games, nu samen op één schijfje verzameld, stammen uit respectievelijk 2010 en 2011 en dat zie je helaas wel terug. Er is sprake van een grafische oppoetsbeurt met iets scherpere omgevingen, betere belichting en mooiere visuele effecten, maar een heel groot verschil is het niet.
Storender zijn kleine bugs die ik me niet kan herinneringen van het originele spel, waardoor je bepaalde missies opnieuw zult moeten spelen. Slordig. Ondanks dat de makers slechts marginale extra's hebben toegevoegd en deze Remaster een beetje plichtmatig overkomt, valt er toch veel te genieten als je de originele games niet hebt gespeeld.
De Harry Potter sfeer is spot on en met name Years 5 - 7 voelt groots en avontuurlijk.

SCORE:



JUWEELTJE AANG





Titel: **Gurumin 3D: A Monstrous Adventure**
Platform: 3DS
Prijs: € 14,99

Gurumin 3D is een port van een meer dan tien jaar oude PSP- en PC-game, en daar ben ik heel erg blij mee. Ik heb dit juweeltje in het vorige decennium namelijk volledig over het hoofd gezien!
Gurumin 3D is **een ouderwets leuke 3D-platformer, waarbij de actie en RPG-elementen centraal staan.** En dat is niet geheel verrassend gezien de game gemaakt is door de ontwikkelaars van de geweldige Ys-serie (actie-RPG's die echt meer naamsbekendheid verdienen hier in Nederland).

Hoe dan ook, Gurumin 3D draait om de avonturen van het meisje Parin, dat, omdat ze nog heel jong is, monsters kan zien. De goede monsters schakelen haar daarom in om het op te nemen tegen de slechte: de Phantoms.

Parin heeft een boor als wapen, waar ze lekker mee kan hacken en slashen. Door deze boor te upgraden (bijvoorbeeld met elementen, zoals vuur en bliksem) en zelf nieuwe krachten te leren, wordt ze niet alleen beter in vechten maar kan ze ook Zelda-achtige puzzels oplossen. Fakkels aansteken met



Ook nieuw en leuk: PvZ: Heroes is lichtelijk asymmetrisch. Je speelt namelijk met een superheld-plant óf superheld-zombie. Zombies gaan altijd eerst, planten daarna. En dan volgt nog een speciale trick die alleen zombies kunnen uitvoeren. De soorten decks en kaarten van planten en zombies zijn sowieso erg verschillend.
Door deze en andere nieuwe regels pakken de potjes Heroes toch weer anders genoeg uit om van een frisse ervaring te kunnen spreken. Dat komt ook door de dingen die de allereerste Plants vs. Zombies uit 2009 al zo tof maakten: de luchtige sfeer, de maffe animaties, de jazzy muziekjes en de grappige personages.
Net als Hearthstone is PvZ: Heroes **gratis met weinig opdringerige en zeker niet noodzakelijke betaalopties**, dus ik zou zeggen: probeer het maar eens.

SCORE 80

ROTBAANTJES IN STIJL



Titel: Crap I'm Broke – All Out of Pocket
Platform: Android, iOS
Prijs: € 1,99



Ik volg de game Crap! I'm Broke: All Out of Pocket al een tijdje en het is een vreselijk leuk, uitdagend, bij vlagen frustrerend spelletje geworden. **Ik ben er echt aan verslaafd en dát aan een game die me alleen maar rotbaantjes laat uitvoeren.** In Crap! I'm Broke woon je namelijk voor het eerst op jezelf, dus moet je huur betalen, eten kopen en rekeningen betalen voor onder andere gas en licht. Dat betekent borden wassen, burgers flippen en poseren als levend standbeeld. Hoe sneller of beter je je baantje uitvoert, hoe meer geld je verdient.

Maar de tijd werkt tegen je, want de honger-meter en de rekeningen-meter vullen zich sneller dan je lief is. Dat betekent dus vliegensvlug rennen naar je werk en weer terug naar je appartement waar je koelkast staat en je computer om online mee te bankieren.
De eerste maanden gaat het nog wel okay, maar voor je het weet krijg je last van ongedierte, heb je een dikke belastingaanslag of moet je gootsteen gemaakt worden. Nog meer rekeningen! Jijks!

Gelukkig zijn er manieren om extra geld te verdienen (krasloten bijvoorbeeld), komen er steeds meer baantjes bij (de meest hilarische: kermisklanten misleiden zodat ze géén prijs winnen) en kun je bonussen kopen (met in-game geld, gelukkig geen mircotransacties hier) waardoor je uurloon stijgt.
Dit alles is vormgegeven in **een kubistische stijl waar Picasso een goedkeurend knikje aan zou hebben gegeven**. Een heerlijke en soms keihard eerlijke game van een Nederlands indie duo!

SCORE:



BOORD

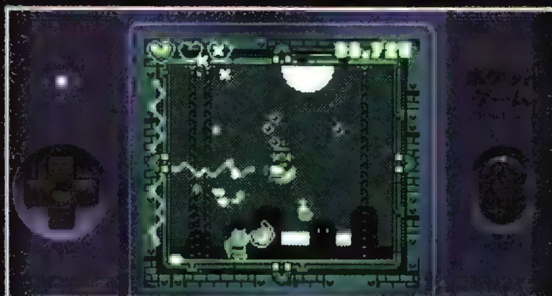


een vuurboor; dat soort dingen. Het resultaat is een verslavende en kleurrijke 3D-platformer **die wegspeelt als een tiet**, uitdagender is dan je eruitziet, en je vooral het tijdperk van de PlayStation en Nintendo 64 weer laat herbeleven. Constante-glimlach-gaming, dit!

OORDEEL:



MET EEN RIETJE BELLEN BLAZEN IN JE FRISTI IS LEUKER





Titel: Pirate Pop Plus
Platform: New 3DS / Wii U / Steam
Prijs: € 4,99

Als je Pirate Pop Plus op je 3DS wil spelen (waar dit soort vlugge arcadespelletjes het best tot z'n recht komt) dan heb je pech als dat een oudere variant is; de game is namelijk alleen speelbaar op de New 3DS. Joost mag weten waarom, want rekenkracht heeft de game niet nodig. Sterker, Pirate Pop Plus oogt, klinkt én speelt als een ouderwetse Game Boy game (wat ik, esthetisch gezien, helemaal prima vind, hoor!) dus **waarom eigenaren van een 'vanilla' 3DS de game niet kunnen spelen, is mij een raadsel.**



Hoe dan ook, Pirate Pop Plus is dus een old skool arcadegame, met simpele en direct vermakelijke gameplay: elke keer dat er een grote bubbel op het scherm verschijnt, moet je 'm lekprikken met je harpoen. Als dat lukt, dan spat ie uit elkaar in kleinere bubbels, en dat proces moet herhaald worden tot er niets meer van de originele bubbel over is. Ondertussen stuiteren de bubbels in het rond en moet jij ervoor zorgen dat ze je niet raken.
Af en toe verandert de zwaartekracht van het level, waardoor je niet meer op de vloer loopt, maar op de muren of het plafond, maar in principe hoef je dus alleen maar te focussen op het ontwijken van de bubbels terwijl je ze lek prikt.
De gameplay wordt iets interessanter gemaakt met behulp van de onvermijdelijke powerups, zoals een tijdelijk bubbelschild of een geweer, en er is ook een combometer die je score exponentieel verhoogt als je de bubbels lek weet te prikken zonder daarbij één harpoenschot te missen.

Er is echter een probleem: al deze dingen weten niet te verbloemen dat **de gameplay al héél snel héél eentonig wordt**. Dit voelt meer als een WarioWare minigame die is opgeblazen tot een compleet spel, en 't heeft mij dan ook niet heel lang weten te boeien.
Ik kreeg al heel snel het gevoel dat deze game enkele mechanics miste die de gameplay interessanter hadden kunnen maken, zoals kunnen springen of kunnen schieten vanuit meerdere hoeken.
Als authentiek eerbetoon aan het Game Boy tijdperk is Pirate Pop Plus dus best een sterk product, maar als vermakelijke, consolewaardige game mist het de cruciale verslavingsfactor.

SCORE 50

PULARIA

Een dikke - correctie - dunne gaming laptop, het 'succes' van de HTC Vive, een eSports monitor, een comfortabele headset en twee nieuwe videokaartjes. Het kan niet op deze maand...

MSI

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

GS63VR STEALTH PRO GAMING LAPTOP

GAMING LAPTOPS ZIJN DANKZIJ DE NIEUWSTE NVIDIA KAARTEN (ZUINIGER, KLEINER EN KOUDER) AL LANG NIET MEER DE BAKBEESTEN DIE ZE OOIT WAREN. MSI ZET DIT FEIT SLIM NAAR ZIJN HAND DOOR DE GTX1060, DE MID-END KAART VAN NVIDIA, IN TE BOUWEN IN EEN VAN HUN STEALTH PRO LAPTOPS, MET DE GS63VR ALS RESULTAAT.

Meest opvallend aan de Stealth Pro is het zéér compacte formaat van de laptop. Hij is nauwelijks anderhalve centimeter hoog, 38cm breed en 25cm 'diep'. Samen met een gewicht van 1,8 kilo ontkracht de GS63VR het vooroordeel dat je gaming laptops niet elke dag met je mee zou kunnen nemen, en als je bedenkt dat de mobiele versie van de GTX1060 kaart hetzelfde presteert als de GTX980, dan is het geringe formaat van de laptop nog indrukwekkender.

Het chassis van de GS63VR bestaat volledig uit een magnesium-lithium legering, dat er niet alleen fraai uitziet maar ook zeer stevig is.

Bediening

Het toetsenbord is gemaakt door Steelseries, een bedrijf dat zich focust op het maken van toetsenborden voor eSporters, en dat is te merken. Het is dan ook heerlijk 'werken' met de solide aanvoelende toetsen die overigens allemaal voorzien zijn van een RGB-led die je via de meegeleverde software kan aanpassen.

Het touchpad glijdt soepel en buigt dankzij het magnesium chassis niet door, zelfs niet als je er flink op leunt met je duim of handpalm. De linker- en rechtermuisknop zijn geïntegreerd in de touchpad; het zijn dus geen aparte knoppen. Dat is fijn voor mensen die zich ergeren aan stof en rommel in de naad tussen deze knoppen, maar minder geslaagd voor wie deze knoppen graag op gevoel vindt.

Een kleine ergernis is de positie van de aan/uitknop aan de rechtervoorkant. Bij het verplaatsen van de laptop kan het zomaar gebeuren dat je 'm per ongeluk indrukt en je de laptop ongewild aanzet of uitschakelt.

Software

Als je de GS63VR voor het eerst opstart, merk je al snel dat er wel heel veel onnodige software vooraf geïnstalleerd is op het apparaat. WinZip, Norton Security, MAGIX Music maker en MAGIX Photo Manager, om er een paar te noemen. Wel fijn: je krijgt gratis een jaarabonnement op Xsplit Gamecaster, een mooie bonus voor de beginnende streamer.

Poorten

Dankzij de GTX1060 en de i7 6700HQ kun je vrijwel elke game op de hoogste settings draaien op 1080p/60fps. Dat wordt een ander verhaal als je de uitvoering hebt met het 4K scherm; daar zal de fps rond de 30 liggen. De GTX1060 is een slimme keuze van MSI, want een snellere kaart is eigenlijk helemaal niet nodig op 1080p en het zou de laptop alleen maar dikker en zwaarder maken.

Voor een dunne laptop heeft de GS63VR opvallend veel porten: USB 2.0, USB 3.0, Mini-displayport, HDMI, USB C, een SD-kaart lezer, een Gigabit ethernetport en 3.5mm audio jacks. De USB C-port ondersteunt Thunderbolt 3, een veelzijdige standaard waarmee je bijvoorbeeld twee 4K-monitoren kan verbinden op 60fps. In combinatie met de mini-displayport zou je dus drie 4K-beeldschermen kunnen verbinden aan één laptop!

Conclusie

De GS63VR is een razendsnelle, heerlijke gaming laptop, die ook prima te gebruiken is als alternatief voor een high-end desktop PC. Het prijskaartje is pittig, maar het apparaat is z'n doekoes zeker waard.

PRIJS: VANAF € 1999,99

HTC

HTC VIVE 140.000 KEER VERKOCHT

EIND OKTOBER MAAKTE HTC BEKEND DAT DE VIVE VR-HEADSET INMIDDELS 140.000 KEER OVER DE TOONBANK IS GEGAAN.

140.000 exemplaren lijkt weinig, maar gezien de hoge aanschafsprijs valt het niet eens tegen.

Concurrent Oculus zwijgt nog over het aantal verkochte Rifts, al weten we wel dat er van de ontwikkelaarsversies tussen 2012 en 2015 175.000 stuks zijn besteld. Verkoopaantallen van de consumentenversie zijn dus nog niet openbaar gemaakt, terwijl die headset rond dezelfde tijd lanceerde als de Vive.

PlayStation VR lijkt het sowieso beter te doen. Al in de eerste week gingen er in Japan meer dan 50.000 exemplaren over de toonbank. Exacte aantallen voor de rest van de wereld zijn nog niet bekend. Sony spreekt over 'enkele honderdduizenden exemplaren'.



NVIDIA

GEFORCE GTX 1050 EN 1050 TI

NVIDIA VOEGT TWEE NIEUWE GAMING GPU'S AAN HAAR LINE-UP TOE: DE GEFORCE GTX 1050 EN DE GTXD 1050 TI.

Met de GTX 1050 en de 1050 Ti claimt Nvidia dat je je favoriete games in 1080p met een soepele 60 frames per seconde kunt spelen, terwijl dit je slechts 75 watt aan stroom kost.

Beide processors zijn lekker snel, waarbij de GTX 1050 Ti gemiddeld veertig procent rapper en meer dan twee keer zo energiezuinig is dan de meeste concurrerende, vergelijkbare producten, aldus de fabrikant.



PRIJS: GEFORCE GTX 1050 VANAF € 125,-
GTXD 1050 TI VANAF € 155,-

BENQ

ZOWIE XL2735 MONITOR

ALS JE GAMING SERIEUS NEEMT EN JE ESPORTS AMBITIES GROOT ZIJN (OF JE WIL GEWOON EEN HELE GAVE GAMING MONITOR), DAN IS DE ZOWIE XL2735 MOMENTEEL HET NEUSJE VAN DE ZALM.

Deze eSport monitor, met zijn mat donkergrijze behuizing en rode accenten, minimaliseert hinderlijke reflecties en scoort ook op andere ergonomische fronten een dikke voldoende.

Een echte noviteit is de displaykap (die er desgewenst af te halen is) die voor een nog intensievere FPS-ervaring zorgt.

De XL2735 kent een beelddiagonaal van 68,58 cm/27 inch en een WQHD-resolutie van 2560 x 1440 pixels. De monitor is voorzien van een refreshrate van 144 Hz en een supersnelle responstijd van 1 ms (GtG).

In combinatie met BenQ's Dynamic Accuracy Technology (DyAc) gooit de ZOWIE XL2735 hoge ogen met een ongekende helderheid en scherpte bij snelle actiescènes én door het elimineren van vervelende streepeffecten en ghosting. De XL2735 is bovendien uitgerust met zogenaamde Color Vibrance technologie waarmee je kleuren en details snel en gemakkelijk kan aanpassen.

Ergonomisch doet ie zoals vermeld ook zijn ding. Zo kan de XL2735 tot 140 mm in hoogte worden versteld en is daardoor makkelijk aan te passen aan de zitpositie van de speler. Om de hoogte te verstellen, hoeft de speler alleen maar het frame met één vinger iets op te tillen. Ook de hellingshoek van het scherm kan eenvoudig horizontaal en verticaal worden aangepast.

Voor extra gemak is het display voorzien van een handgreep en een geïntegreerde koptelefoonhouder.



PRIJS € 849,-

SENNHEISER

GSP 350

SENNHEISER IS EEN GROTE NAAM OP HET GEBIED VAN KOPTELEFOONS, EN DE GSP 350 IS HUN NIEUWSTE GAMING HEADSET.

De GSP 350 wordt aangedreven door eigen akoestische technologie alsmede Dolby 7.1 surround sound en biedt je als PC-gamer prima geluid én comfort. De comfortabele memory foam oorkussens kennen volgens Sennheiser de 'best-in-class' akoestische afdichting, waardoor externe geluiden gedempt worden. De luxe oorkussens zorgen voor een superieur comfort, zelfs als je 'm heel lang achter elkaar op houdt. Daarnaast heeft de headset een met behulp van scharnieren te verstellen, open hoofdband. Dit design is gebaseerd op headsets die gebruikt worden in de luchtvaart en zorgt voor meer comfort omdat het de druk op het hoofd vermindert, en hij zit inderdaad heerlijk.

Ook de bediening is dik in orde. De nieuwe Surround Dongel voor computers zorgt voor een snelle schakeling tussen stereo en Dolby surround sound. De meegeleverde software interface stemt het geluid af op elke individuele gamer en omgeving: meerdere equalizer-instellingen leveren specifieke modi om te gamen: een eSport-modus, een 'uit instelling' met neutrale geluidskwaliteit én een muziekmodus voor de beste audio-ervaring. De broadcast-kwaliteit microfoon tenslotte zorgt voor prima communicatie met teamleden.

Al met al een heerlijke headset voor een keurige prijs.



PRIJS € 139,-



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Graddus was deze maand op perstrip en had 't heel koud, want hij ging...?**
A) Op de fiets naar Amstelveen
B) Per ijsbreker naar Urk
C) Langlaufend naar Spanbroek

2 **Waarom is JJ geen geschikt type voor de Hololens?**
A) Hij wil sowieso nergens z'n hoofd bij gebruiken
B) Hij draagt een bril
C) Hij heeft een veel te dikke plofkop

3 **Hoe noemt de moeder van Graddus de PU?**
A) Het best geïnformeerde magazine van de beschaafde wereld en omstreken
B) Dat tijdschrift met die zeer aantrekkelijke eindredacteur
C) Een vunzig blaadje

4 **Final Fantasy fan Florian is net zo blij als...?**
A) Een Koreaanse wetenschapper die met succes Megan Fox gekloond heeft
B) Een zwangere vrouw die haring met slagroom als ontbijtje op bed krijgt
C) Een pantoffeldiertje dat met Sinterklaas nieuwe sloffen in z'n schoen vindt

5 **Wat zegt Jurjen al ruim dertig jaar?**
A) Je moet Nintendo nooit onderschatten
B) Alcohol lost geen problemen op, maar melk ook niet
C) De Atari game E.T the Extra-Terrestrial wordt zwaar ondergewaardeerd

6 **Hoe noemt Samuel Florian graag?**
A) Trophy sletje
B) Achievement hoer
C) Platinum snol



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE ULTIMATE EDITION VAN BATMAN V SUPERMAN

PU 277 LIGT 20 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BLIKKEN WE TERUG: WAT WAREN DE BESTE GAMES VAN 2016?
- KIJKEN WE VOORUIT: WAT WORDEN DE VETSTE GAMES VAN 2017?
- IS HET KNIPPEN EN PLAKKEN, HAKKEN EN ZAGEN, PLATWALSEN EN OPBLAZEN IN DEAD RISING 4
- BOUWEN WE ONZE EIGEN LEVELS IN SUPER MARIO MAKER, MAAR NU OP DE 3DS
- STUIVEN WE DOOR DE SNEEUW IN STEEP
- EN SPELEN WE EINDELIJK, EINDELIJK JA, EINDELIJK! ... THE LAST GUARDIAN

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

JAN IN (DUAL) SHOCK

Check deze gepersonaliseerde Power Unlimited PS4-controller met de initialen van onze eigen hoofdredacteur erop! Gespoten in de kleuren van ons logo met custom afwerking en voorzien van extra knoppen. Hij is vervaardigd door PU-vriend Dark Controllers die gespecialiseerd is in het vervaardigen van dit soort custom controllers. Jan is er in ieder geval in z'n (k)nopjes mee.



LULLEN OVER GAMES BIJ SLAM!

Tot voor kort kon je Florian en Tjeerd elke dinsdag op SLAM! over games horen lullen, maar er is wat veranderd. Vanaf november zitten ze namelijk niet meer wekelijks, maar een keer per maand bij SLAM! in de studio. Zo krijgen ze nog meer tijd om in een dikke show toffe dingen te doen en geven ze nog meer games weg aan de luisteraars. Luister dus elke tweede dinsdag van de maand rond 20:00 naar SLAM! en maak kans op vette games!



POSEUR VAN DE MAAND

Huh? Hoe heeft Jan die PS4 Pro nou vast? Is het een 3D trucje? Is 't optisch bedrog? Steekt die PS4 een stuk uit de muur? Nee, het is natuurlijk een weergaloze actie van onze Poseur van de Maand, die weer eens op briljante wijze iedereen volkomen op het verkeerde been zet! Waar haalt ie 't iedere keer toch vandaan?





LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
HITMAN EPISODE 6

FEESTMAAND VOOR FLORIAN

Het was een 'Fantasyvol' maandje voor Florian. Zo speelde hij World of Final Fantasy voor een review in deze PU, was hij in Las Vegas voor het Final Fantasy XIV Fest én speelde hij tien uur lang met Final Fantasy XV voor de coverview. Echt, die grijns is de hele maand niet van z'n smoel geweest.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

WIN NÉT GEEN GOW XBOX ONE S

Afgelopen maand hadden we een supervette prijsvraag waarmee je een Xbox One S - Gears of War 4 Limited Edition kon winnen. De bedoeling was dat je een screen opstuurde met de locatie waar je met die Xbox One zou gaan spelen.
De winnende inzending kun je vinden op PU.nl, maar hier een paar foto's die het nét niet haalden...




Laurens Brasdorp


Paul van der Torre


Melle de Winter


Goof Kreuk


Renco Herder



Mark Jansen

FINAL FANTASY IN BIJSCHRIFTEN

Zoals gebruikelijk snorde Ed weer wat oude bijschriften op die hij maakte voor eerdere delen van de game die op de cover staat.
De keuze was reuze...









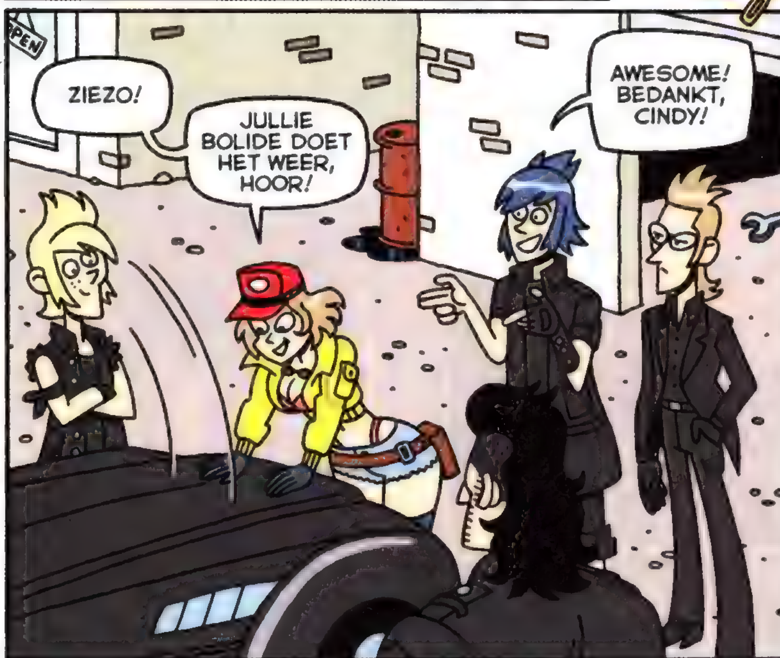




FRAMEDROP



JORDI PETERS

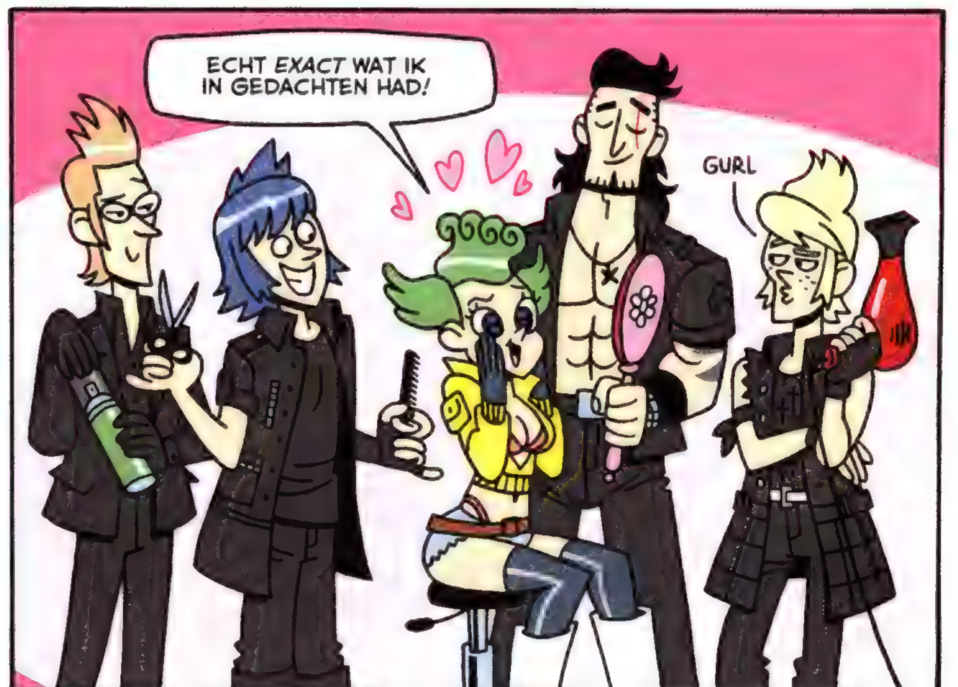














DRAGON BALL XENOVERSE 2

Het in 2015 uitgekomen Dragon Ball Xenoverse zette een nieuwe standaard voor Dragon Ball games en ligt nog vers in ons geheugen. En dat werkt volgens Samuel zowel in het voor- als nadeel van Xenoverse 2.

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



'Xenoverse is de allereerste échte Dragon Ball Z game', schreef ik een dikke anderhalf jaar geleden in mijn recensie van Dragon Ball Xenoverse. Daar sta ik nog volledig achter, want van de vele tientallen videogames die de Dragon Ball naam dragen, wist alleen Xenoverse élk belangrijk element van de franchise in één game te verwerken. En dat nagenoeg zonder consessies!
Je kon vliegen, teleporteren, bliksemsnelle combo's uitvoeren, beeldvullende vuurballen afschieten, de meest iconische scènes van de anime naspelen... Xenoverse was misschien niet de meest diepgaande fighter, maar als Dragon Ball simulator was het nagenoeg perfect.

"Xenoverse 2 is een typisch gevalletje bigger, badder, better."

Xenoverse 2 voelt zich daarom niet verplicht om het wiel opnieuw uit te vinden en focust zich voornamelijk op het verfijnen van alle elementen die de eerste game zo spectaculair maakten. Irriteerde het MMO-achtige grinden je? Goed nieuws: als je nu een Z-ranking haalt, zal je meestal meteen alle loot verkrijgen. Vond je het bijna onmogelijk om een superaanval aan een combo vast te maken? Verheug je: het vechtsysteem vloeit lekkerder dan voorheen (60fps) en vertrouwt minder op 'onkwetsbare frames', waardoor je tegenstander vaker een goed getimede Kamehameha zal moeten eten. En vond je het gebrek aan enkele iconische personages een gemiste kans? Wees dan net als ik enthousiast dat bijvoorbeeld die eerste, insectachtige vorm van Cell er deze keer wél inzit.

Emotioneel

Xenoverse 2 is een typisch gevalletje 'bigger, badder, better', wat meteen duidelijk wordt als je voor de eerste keer in de nieuwe hubwereld stapt; Conton City is zéven keer groter dan Toki Toki City en bevat zelfs locaties zoals 't bekende Kame House van Master Roshi. Waar je ook nog eens naartoe kunt vliegen op Goku z'n schattige Nimbus-wolkje. Ja, Xenoverse 2 is fan service op niveautje maximaal.
Wat ik persoonlijk het tofst vind, is dat deze game ook memorabele vijanden uit de films bij de actie betrekt en hen daadwerkelijk onderdeel maakt van het verhaal. Toen mijn zelfgemaakte Earthling het moest opnemen tegen zowel opper-eindbaas Frieza als zijn onofficiële broer Cooler, piepte ik als een klein meisje, zó enthousiast was ik. Het was een scenario waar ik al zolang over gefantaseerd had... en nu was ik het gewoon aan het spelen!
Een dag later speelde ik als mijn favoriete DB-personage aller tijden (Majin Vegeta) tegen de tijd-manipulerende Hit en toen had ik echt een emotioneel momentje.



weetje • weetje

Je kunt de save file van de vorige Xenoverse overzetten naar deel 2, al levert je dat slechts een handjevol items op én een holografisch standbeeld van je vorige personage in het midden van Conton City.

Het respect en de liefde die Xenoverse 2 voor z'n bronmateriaal heeft, komt eng dicht in de buurt van iets als Super Smash Bros., waarvoor niets dan hulde.

Onvermijdelijk

Zeggen dat een enorme Dragon Ball nerd als ik deze verfijningen en toevoegingen dus waardeert, is het understatement van 't jaar; het voelt zelfs alsof ontwikkelaar Dimps precies geluisterd heeft naar wat ik miste aan de eerste Xenoverse en dat met dit vervolg allemaal heeft opgelost.
Maar eerlijk is eerlijk: tegelijkertijd ben ik ook een beetje teleurgesteld dat Xenoverse 2, in de essentie, niet veel meer is dan dat: een grotere, betere, verfijndere editie van de eerste game. Ik bedoel, zelfs de opzet en het verhaal is grotendeels hetzelfde en voor iets wat een opzichzelfstaand vervolg moet zijn, voelt dat toch iets te makkelijk. Had me dan bijvoorbeeld méér scenario's uit de andere DB-series laten naspelen! Had me meer rassen gegeven om uit te kiezen bij het maken van m'n eigen personage! En had dan álle niet-canonieke personages toegevoegd! (Waar zijn Bojack en Super Android 13, bijvoorbeeld!?)
Dragon Ball Xenoverse 2 is, met gemak, de beste DB-game ooit gemaakt, maar als die '2' in de titel een '1.5' was geweest, dan was het een eerlijker product geweest.
Ik heb nu al zin in het onvermijdelijke Xenoverse 3, en ik verwacht daar, bij deze, grotere dingen van. ✪



SCORE 79

Xenoverse 2 is een grotere, betere, mooiere, toffere versie van z'n voorloper, wat zowel goed nieuws is als een lichte teleurstelling. Wie een speelbare versie wil van de meest iconische shonen ooit gemaakt, hoeft in ieder geval niet verder te zoeken.

SAMUEL



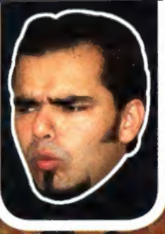
Je kunt het verhaal en de meeste Parallel Quests binnen 25 uur uitspelen, maar dan begint alle online pret natuurlijk pas.

25+ UREN



BASICS

SHŌNEN
DIMPS CORP. / BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW



WAT ZIJN DRAGON BALL GT EN DRAGON BALL SUPER!?



DE VOLLEDIGE DRAGON BALL-MANGA KWAM IN 1995 TOT EEN EIND, EN OOK VAN ANIME-INTERPRETATIE DRAGON BALL Z VERSCHEEN ENKELE MAANDEN LATER DE LAATSTE AFLEVERING. EN GEESTELIJKE VADER AKIRA TORIYAMA ZAG DAT 'T GOED WAS.

De wereld kon echter niet genoeg krijgen van de franchise, en dus besloot animatiestudio Toei (ook verantwoordelijk voor de eerste twee anime-series) om zélf een derde Dragon Ball anime te maken, die dus niet gebaseerd was op het originele werk van Toriyama.

Het resultaat was Dragon Ball GT (1996), waarin Goku en z'n vrienden het onder andere moeten opnemen tegen de Shadow Dragons; krachtige vijanden die ontstaan zijn uit het onafgebroken misbruik van de Dragon Balls. GT werd gewaardeerd om z'n animatie, maar wordt toch (terecht) nog altijd gezien als het zwarte schaap van de franchise, mede omdat het inspiratieloos voortborduurt op verhaallijnen, concepten en vijanden uit Dragon Ball Z. Enfin, Dragon Ball GT wordt tegenwoordig dus als een niet-canonieke spinoff beschouwd.



Het échte, canonieke vervolg op Dragon Ball Z verscheen vorig jaar (!) in de vorm van Dragon Ball Super; een anime waarvan de meeste verhaallijnen en nieuwe personages weer bedacht zijn door Akira Toriyama himself. Super draait voornamelijk om Goku en zijn (nu vreedzame) rivaal Vegeta, die in training gaan bij de Beerus, de God der Vernietiging, en daarmee zelf op een goddelijk energieniveau weten te komen.

Dankzij deze nieuwe Super Saiyan God krachten komen de twee Saiyans in contact met vele nieuwe vijanden en bondgenoten uit parallelle werelden, waaronder een uit de dood herrezen Frieza.

Op het moment van schrijven liggen Goku, Vegeta en Trunks (de zoon van Vegeta) in de clinch met de onsterfelijke god Zamasu, die vrede wil creëren door... alle stervelingen uit te roeien. Dragon Ball Super heeft nog niet het niveau van z'n voorlopers behaald, maar voelt, in tegenstelling tot GT, absoluut aan als een waarachtig vervolg op de meest iconische anime-serie aller tijden. Check het!

DE TOP VIJF NIET-CANONIEKE DRAGON BALL Z FILMS



5. THE TREE OF MIGHT (1990)

Toen Goku als baby naar de Aarde werd gestuurd, was het eigenlijk de bedoeling dat hij z'n bloeddorstige Saiyan kracht op de planeet zou ontketenen. Maar Goku stootte z'n hoofd, bleek een hart van goud te hebben en groeide uiteindelijk op tot de beschermer van de Aarde. The Tree of Might verkent hoe Goku zou zijn geweest als hij z'n hoofd niet zou hebben gestoten, door slechterik Turles te introduceren: een kwaadaardige Saiyan die er exact uitziet als Goku, en die de levensenergie van de Aarde probeert te absorberen met een gigantische boom.



4. BROLY - THE LEGENDARY SUPER SAIYAN (1993)

Er blijken meer overlevenden van het Saiyan-ras rond te zwerven in het universum; iets waar Goku en Vegeta op pijnlijke wijze achter komen als ze naar een planeet worden gelokt waar de legendarische Super Saiyan Broly zich bevindt. Deze groenharige, ultra gespierde Super Saiyan wil wraak voor het onrecht dat hem is aangedaan na z'n geboorte, en het resultaat is een animatiefilm met wellicht het meest brute geweld in een Dragon Ball product ooit.



3. FUSION REBORN (1995)

In het hiernamaals explodeert de machine die de zielen reinigt van hun zonden. Alle ontsnapte kwaadheid komt vervolgens samen in een zelfbewust, extreem krachtig wezen: de demonische Janemba. Goku, Pikkon en Vegeta merken de verstoring in de balans tussen de levende wereld en het hiernamaals, en bundelen hun krachten om de demonische manifestatie te verslaan. Wanneer dat niet lukt, besluiten Goku en Vegeta hun lichamen te fuseren in het krachtigste personage van heel Dragon Ball Z: Gogeta. Puur spektakel!



2. WRATH OF THE DRAGON (1995)

Goku en z'n vrienden bevrijden een buitenaards wezen genaamd Tapion en leren dat hij de essentie van een demoon bevat. Tapion smeekt z'n nieuwe vrienden hem te vermoorden, om te voorkomen dat de demoon uit z'n lichaam ontsnapt. Dat doen ze niet, waardoor de demoon z'n volledige vorm bereikt en ontsnapt, en zowel Goku als z'n vrienden moeten alles op alles zetten om de Aarde te redden.



1. THE WORLD'S STRONGEST (1990)

Dr. Wheelo, een briljante wetenschapper die voortleeft als een stel hersenen in een mechanisch omhulsel, wordt dankzij de Dragon Balls uit een bevroren berg bevrijd, waarna hij de vrienden van Son Goku ontvoert. Zijn doel? Het sterkste lichaam ter wereld vinden en zijn hersenen daarin overzetten. The World's Strongest is een genot om te kijken omdat bijna elk memorabel Dragon Ball Z-personage erin verschijnt. Deze film voelt als een geweldige, lange aflevering van de serie, op de best mogelijke manier! »

DRAGON BALL

DE GESCHIEDENIS

Wie anime en manga zegt, zegt shōnen; het actievolle subgenre dat zich voornamelijk richt op Japanse jongetjes en tieners. En wie shōnen zegt, zegt Dragon Ball: zonder twijfel de bekendste en meest invloedrijke shōnen franchise aller tijden.





WAT IS DRAGON BALL?

DE PLOTSELINGE POPULARITEIT DIE ANIME IN HET WESTEN GENOOT TIJDENS DE JAREN NEGENTIG IS ENKEL TE DANKEN AAN DRAGON BALL. TIJD VOOR EEN LESJE GESCHIEDENIS!

Dragon Ball, gecreëerd door Akira Toriyama, zag in 1984 het licht als een manga, waarin Son Goku, een vrolijk, maar extreem krachtig jongetje met een apenstaart, besluit om samen met de intelligente, blauwharige Bulma, de zeven legendarische Dragon Balls te zoeken om Shenron mee op te roepen; deze draak kan namelijk één wens laten uitkomen.

Tijdens zijn zoektocht maakt hij vele nieuwe vrienden - waaronder de kale Krillin - en wordt hij sterker door mee te doen aan vechtsporttoernooien en te trainen bij Master Roshi die hem z'n meest legendarische aanval leert: een golf van ki-energie genaamd de Kamehameha. Samen met z'n vrienden en z'n immer toenemende kracht, weet Goku de wereld te redden van een heleboel schurken die de Dragon Balls willen gebruiken voor kwaadaardige doeleinden.

Dragon Ball putte inspiratie uit de klassieke Chinese roman *De Reis Naar Het Westen*, en net als in de zestiende eeuwse roman draait het ook in Dragon Ball om een pelgrimstocht, zowel naar de Dragon Balls als naar innerlijke, spirituele rust.

De avonturen en gevechten van Son Goku laten hem het verschil tussen goed en kwaad zien én wat voor persoon hij nou echt is. Waar de slechteriken de Dragon Balls zoeken voor onsterfelijkheid, wil Goku eigenlijk alleen maar een beter persoon worden; iemand die door immer toenemende kracht zijn innerlijke en uiterlijke demonen weet te verslaan. Wat uiteraard een veel hoger goed is dan de egoïstische en zelfvernietigende zoektocht naar eeuwig leven.





WAT IS DRAGON BALL Z?

DE DRAGON BALL ANIME STOPTE NADAT GOKU DE ZOON VAN PICCOLO VERSLOEG EN WEGVLOOG MET Z'N KERSVERSE BRUID CHI-CHI, MAAR DE MANGA GING GEWOON VROLIJK VERDER.

Dragon Ball Z is de tekenfilmversie over de rest van deze legendarische manga, en daarin komt Goku erachter hoe hij aan zijn legendarische kracht (en apenstaart) komt: hij is geen mens, maar een van de laatste leden van het bloeddorstige, buitenaardse Saiyan-ras.

Tijd om dit nieuws te verwerken heeft hij niet: de overige leden van dit ras (waaronder prins Vegeta) zijn op weg naar de Aarde. Uiteraard om de Dragon Balls te vinden en er onsterfelijkheid mee te wensen. Goku en zijn vrienden (waaronder zijn zoon Gohan en een nu goedaardige Piccolo Jr.) weten de overige Saiyans te verslaan, maar ontketenen daarmee de toorn van de machtigste en meest iconische vijanden ooit: Cell (een wezen dat gecreëerd is uit de cellen van Goku en z'n vrienden), Majin Buu (een roze demoon die alles opvreet wat hij tegenkomt) en de onvergetelijke Frieza (intergalactische Hitler).

Het is deze anime waar de franchise z'n populariteit in het westen aan te danken heeft. De combinatie van kleurrijke, flamboyante personages, dramatische verhaallijnen en uiterst expliciet geweld maakte Dragon Ball Z zowel onmiskenbaar Japans als universeel aantrekkelijk. De oosterse filosofieën waren er zeker nog te vinden, maar westerse kijkers konden zich deze keer ook vinden in de Messiaanse, Superman-achtige rol die Goku werd aangemeten.

Maar waar Superman zo sterk is als het verhaal dat nodig acht, wil Goku altijd iemand vinden die sterker is dan hij, zodat hij iets heeft om naar te streven. Boeddhistischer kan haast niet. Superman heeft geen limieten, maar Goku zal z'n eigen limieten altijd blijven overwinnen, en dat maakt hem een veel sympathieker, menselijker personage. En laten we die gouden Super Saiyan lokken niet vergeten, hè? Veel stoerder dan die rode ballenknijper over blauwe leggings.

276 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

INCLUSIEF
DRAGON BALL
SPECIAL
& REVIEW
DB:
XENOVERSE 2

DRAGONBALL XENOVERSE 2